PLAYSTATION 2/XBOX/GAME CUBE/GBA/RPG/ARCADE/RETRO

Game FAN

CONSOLES FAN MAG

OUTRUN 2
Le test complet du meilleur jeu de course arcade

AVANT PREMIERE

WANDA TO KYOZOU
Le nouveau bijou des créateurs d'Ico

DEVIL MAY CRY 3

MARIO PARTY 6

TEKKEN 5...

EN TEST

SUIKODEN 4
Tout sur la saga et le dernier opus

DONKEY KONGA

STAR OCEAN 3

PHANTOM BRAVE

DORORO...

SPECIAL AM SHOW

NEOGEO BATTLE COLLISEUM
GIGAWING GENERATIONS
COBRA THE ARCADE..

METAL GEAR SOLID
LES DOSSIERS SECRETS DE SNAKE EATER SUR PS2 ET ACID SUR PSP

3 MINI-MAGAZINES : RPG, ARCADE & RETRO

GAMEFAN #4 FRANCE METROPOLITAINE : 5,50€ - BELGIQUE : 6,50€

2004 N°4
5€50
Octobre

Recio

SALON
des NOUVELLES TECHNOLOGIES et du JEU VIDEO

Organisé par Electronic Sports Federation
et AGECOM

Le 02 et 03 Octobre 2004

RELEVEZ LE CHALLENGE

ONTRE LES MEILLEURS COMPETITEURS INTERNATIONA

(UMEHARA DAIGO)

TOURNOIS

HALO - PES 3 - SOULCALIBUR 2- GUILTY GEAR XX #Reload

PALAIS DES CONGRES

STRASBOURG - WACKEN

Pour tous renseignements : & 0 688 365 172 - Site et inscription: http://e.generation.fre

Prix d'entrée 7 euros - Prix Réduit 5 euros

NEOAYATO

Game FAN

A NEW HOPE 120%

Asseyez-vous confortablement et fermez les yeux. Maintenant, faites une petite rétrospective dans votre tête de l'évolution des arts liés à l'image ces 20 dernières années. Que ce soit dans le cinéma ou dans le jeu vidéo, on serait tenté de dire que l'originalité, l'audace ou encore le savoir-faire sont des notions aujourd'hui absorbées par le « grand marketing ». Beaucoup pensent désormais que les années 80 / début 90 ont vu naître des précurseurs, sur le déclin à cause des « produits » actuels. Ne serait-ce pas là un cliché trop pompeux de vieux nostalgique ? Pas forcément : depuis combien de temps n'avons pas nous eu droit à un Die Hard ou à un Aliens sur grand écran pour ne parler que de films d'action ? De même, avez-vous déjà ressenti récemment les mêmes frissons qu'un Zelda 3 en jouant ou une montée d'adrénaline équivalente à votre première partie de Street Fighter 2 ? Les limites techniques de l'époque obligeaient les créateurs à toujours repousser les barrières de leur imagination alors qu'aujourd'hui la technologie les bride par sa trop grande facilité à simuler le « beau ». Il existe cependant un espoir, des perles du 8ème art qui nous font penser que la maîtrise des consoles nouvelle génération peut aussi servir à l'imagination des auteurs. Ce mois-ci, notre passé nous rattrape à grands pas avec des chefs-d'œuvre comme OutRun2 sur Xbox ou encore Star Ocean 3 en version US sur Playstation 2. Quand réalisation rime enfin avec gameplay ou scénario, on ne peut qu'apprécier de vivre à notre époque. Dans le même ordre d'idées, Metal Gear Solid 3 impressionne déjà et annonce, au même titre que Resident Evil 4, de grands moments à vivre. N'oublions pas non plus le nouveau jeu des créateurs d'Ico, peut-être les Stanley Kubrick du jeu vidéo. Dans cet océan de bonnes nouvelles, GameFan n°4 s'ouvre donc sur une note d'optimisme partagée par tous les rédacteurs à travers vos rubriques habituelles : Captain Algeria nous raconte que l'arcade est bien loin d'être mort dans son reportage sur l'AM Show, Yan Fanel et Oresama abordent enfin les mythiques machines NEC dans le mag Rétro et Frionel nous confirme la bonne santé de la saga Suikoden dans Level-Up.

Alors non, ce n'était pas forcément mieux « avant » et oui, l'évolution du jeu vidéo n'est pas condamnée tant que des gens continueront à le voir et à l'accepter comme un art intemporel. C'est un peu ça l'objectif de ce magazine, essayer de vous faire partager une passion qui a grandi, au fil de diverses influences, comme nous tous. Les années passent et l'histoire vidéo ludique nous accompagne comme un ami imaginaire. Ces joujoux numériques sont alors une partie intégrante de notre culture. Et comme toute chose qui stimule notre imagination, ils influencent notre façon de penser, et à fortiori notre manière de vivre. Le tout est d'en faire bon usage...

Asenka / asenka@gamefan-mag.com

04 | **World News**
10 | **Emergency Broadcast**
14 | **Le coin des Doujinshi**
16 | First View : **Metal Gear Solid 3**
20 | **How to make a game ?**
22 | **Game Heure**
24 | **Techno Bazar**
26 | Enquête : **Les collectionneurs**
30 | **Line up**
46 | **Art & Pac Man**
48 | **Warp Revolution**
52 | **Le journal d'Aliasaka**
53 | Magazine : **Level Up**
69 | Magazine : **Arkadia**
87 | Magazine : **Retro**
108 | Manga : **King of Gamers**

STAFF ROLL

Publié par Japan Culture Press
7, rue Mathis - 75019 Paris

téléphone : 01 43 67 10 55
gamefan@gamefan-mag.com
www.gamefan-mag.com

WWW.GAMEFAN-MAG.COM

Actionnaires JCP : **Stephan Cahn (gérant), Guillaume Dorison, Jacques Touja, Olivier Gilbert, Jonathan Dumont et Franck Say**

Concepteur du projet : **Guillaume Dorison**
Directeur de la publication : **Stephan Cahn**
Direction artistique : **Fabien Vautrin**
Direction commerciale : **Jacques Touja** (06 61 65 51 69)

Rédacteur en chef : **Asenka** (Guillaume Dorison)
Rédaction : **Fabien, Florent, Yamato, Link, Bliss, Frionel, Lemming, Kero, BlackDiamond, Captain Algeria, Frédéric.B, Ichigo, Yan Fanel, Oresama, Fellow, Joe Musashi, Ryo Saeba et Falcon.**
Correction : **Lauriane Sultan, Jenny Lo**
Illustration : **Recio**

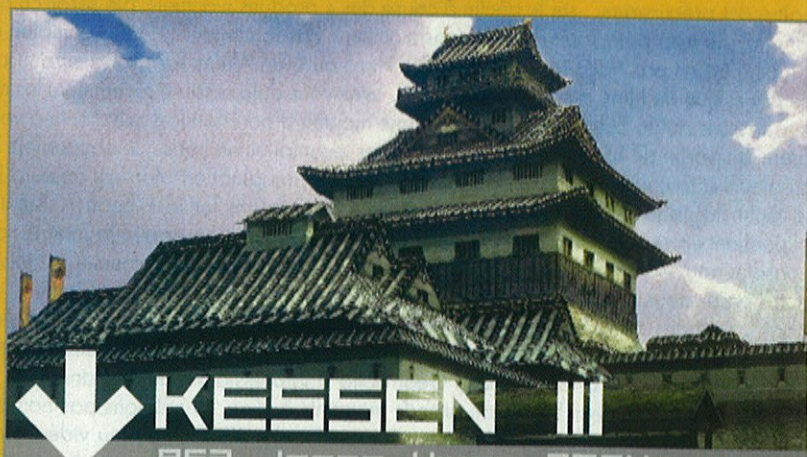
Impression : **Imprimerie Nouvelle**
Distribution : **Messageries Lyonnaises de presse**
ISS : **En cours**
Commission paritaire : **En cours**
Dépôt légal : **A parution**

Tekken 5
page 56

Les opinions décrites dans ces colonnes n'engagent que leurs auteurs respectifs. Toutes les images sont copyright de leurs auteurs respectifs.

L'actualité du monde du jeu vidéo est toujours très palpitante à la rentré. En effet, à peine remis de leurs vacances, les éditeurs sortent de leurs chapeaux nombres de merveilles destinées aux périodes de fêtes de fin d'année. Mais le mois de septembre rime pour beaucoup avec Tokyo Game Show et les éditeurs japonais avec quelques jours d'avance, commencent à dévoiler doucement leurs prochaines surprises. Sony nous présente le magnifique Wanda to Kyosou, Nintendo son révolutionnaire Mario Party 6 équipé d'un micro sans oublier Sega qui développe des concepts expérimentaux sur NintendoDS.

Prince de Ohji & Ryo Saeba



KESSEN III

PS2 Japon Hiver 2004

Kessen est un des tous premiers jeux à avoir été présentés lors du lancement de la PlayStation 2. La série de stratégie de Koei est de retour dans un troisième épisode aux forts relents de Sengoku Musou. En effet Kessen III s'éloigne de ses racines stratégiques pour introduire une bonne dose d'action dans des combats titanesques mettant en scène plus de 500 combattants. Un nouveau système de contrôle groupé vous permet de participer directement aux combats en incarnant Nobunaga Oda tout en contrôlant le gros des troupes. Afin de customiser votre armée, le jeu met à votre disposition un outil de création de soldats avec plus de 450 pièces et autres items à équiper. Afin d'emballer le tout, Koei a inclus plus de deux heures de cinématiques retraçant l'histoire du Japon et mettant en scène la montée au pouvoir de Nobunaga Oda. Kessen III est prévu pour l'hiver prochain sur PlayStation 2.

BEFORE CRISIS FINAL FANTASY VII

iMode Japon Sept. 2004

Annoncé en grande pompe lors du dernier E3, Before Crisis Final Fantasy VII va enfin débarquer sur les téléphones portables japonais à la fin du mois de septembre. Le jeu basé sur l'univers de Final Fantasy VII vous met dans la peau d'un Truks au service de la Shinra qui va devoir effectuer des missions confidentielles pour le compte de son employeur. Le jeu propose un système de Materia reposant sur l'utilisation de l'appareil photo de votre téléphone et sur des codes barres QR Codes. Un peu comme le Barecode Battler en son temps, il vous suffira de prendre en photo ces codes afin de faire gagner ou perdre des points d'expérience à vos Materia. Before Crisis Final Fantasy VII sortira le 24 septembre au Japon et l'abonnement coûtera environ 500 yens (4 euros) par mois.

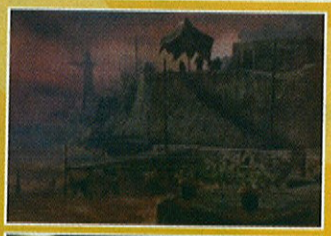
THE KING OF FIGHTERS 2003

PS2 Japon Oct. 2004

S'il y a un jeu qui a tourné et occupé les pauses de la rédaction pendant des mois, c'est bien King of Fighter 2003. Alors que l'édition 2004 vient d'être annoncée, le millésime 2003 s'apprête à débarquer sur PlayStation 2. Vous aurez ainsi l'occasion de vous frotter à Ash, Duolon, Shen ou Malin sans avoir à casser votre plan épargne. Comme d'habitude pour les adaptations consoles, SNK Playmore a rajouté quelques petits bonus comme de nouveaux décors ou encore un mode practice configurable. King of Fighters 2003 sortira au Japon le 28 octobre prochain pour environ 6800 yens.

Siren 2

PS2 Japon 2005



Après un succès commercial tout relatif, Sony Computer annonce qu'un nouvel épisode de son survival horror d'un genre nouveau est actuellement en développement. Siren 2 se déroule sur une île nommée Yamijima en 2005 où tous les habitants ont mystérieusement disparu laissant les installations en ruine. Les Shibito de Siren font place aux Yamibito (les hommes ombres) ; ces derniers ont une peur panique d'une lumière rouge qui baigne par moments l'île. De nombreuses nouvelles situations s'offriront à vous afin d'accentuer un sentiment de liberté trop souvent absent du premier épisode, il vous sera possible par exemple de conduire une voiture pour vous échapper. Le système Sight Jack permettant de voir à travers les yeux d'autres personnes a encore été amélioré, vous pouvez maintenant prendre possession d'animaux en plus des Yamibito. L'horreur décalée de Siren sera de retour sur Playstation 2 pour le printemps prochain au Japon donc attention derrière vous...

YOSHI UNIVERSAL GRAVITATION

GBA Japon Hiver 2004

De son petit nom Yoshi no Banyuuinryoku, voici le tant attendu retour sur les planches du plus vert des dinosaures Nintendo et c'est la GameBoy Advance qui est à l'honneur. Vous devrez aider Yoshi et ses amis à retrouver la liberté en brisant une malédiction qui a enfermé Yoshi's Island dans un livre d'images pour enfants. Le jeu utilise des graphismes colorés et pastel qui ne sont pas sans rappeler le mythique Yoshi's Island (Super Mario World 2). Tous les mouvements de base de la bête sont présents : il saute, il plane quelques secondes, il tire la langue et fait des oeufs quand on lui demande. La grosse nouveauté de ce titre niveau gameplay vient de l'utilisation astucieuse du capteur de rotation introduit avec Mawaru Made in Wario! Pour déplacer votre personnage, il vous faudra faire tourner votre console sur elle-même. C'est là que le titre du jeu évoquant la gravitation universelle prend tout son sens car les éléments du décor bougeront aussi selon des lois physiques préétablies. Yoshi Universal Gravitation devrait sortir d'ici la fin de l'année au Japon.

POP'N MUSIC 10

PS2 Japon Novembre 2004

Konami continue à sortir des épisodes de sa tentaculaire série Pop'n Music à la pelle. La Playstation 2 s'apprête à accueillir le dixième volume de la saga en provenance directe de l'arcade. En plus de proposer toutes les musiques et tous les stages de la version originale, deux modes originaux seront ajoutés à ce portage. Le Study Mode vous aide à apprendre facilement les chansons avec la possibilité de refaire plusieurs fois certains passages ardus. Il est possible d'activer un mode Study Tours 2D afin de mieux visualiser le déroulement des notes. Pop'n Music 10 est prévu pour le 18 novembre prochain pour 7140 yens (53 euros), une version incluant le Controller Pop'n Music avec le jeu sera disponible le même jour pour 9240 yens (70 euros).

DRAGON QUEST & FINAL FANTASY IN ITADAKI STREET SPECIAL

PS2 Japon 2005

Depuis la fusion entre les deux géants du RPG : Square et Enix, tout le monde guette l'apparition d'un cross-over d'anthologie entre les deux séries phares des éditeurs, respectivement : Final Fantasy et Dragon Quest. Les amateurs de RPG risquent de rester sur leur faim car le premier produit mettant en scène les deux univers est un nouvel épisode de la célèbre série Itadaki Street. Jeu de plateau proche du Monopoly, Itadaki Street vous propose de spéculer sur les bâtiments de vos adversaires afin de monter un énorme empire financier. On retrouve une tonne de personnages des deux univers avec en vrac Yuna, Pain, Rikku de Final Fantasy X-2, Cloud, Tifa de Final Fantasy VII, Krift, Arinna de Dragon Quest IV ou encore le héros de Dragon Quest V. Les décors seront eux aussi extraits des deux séries avec par exemple le château de Radatom ou la ville volante de Midgard. Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special est prévu sur Playstation 2 pour l'année prochaine.

En vrac...

D3P SE PAYE ESP

On vous présentait le mois dernie dans la rubrique Warp Revolutio l'éditeur D3 Publisher et sa tentaculai série de jeux à petit budget « Simp Series ». Il refait parler de lui ce mois- en prenant le contrôle de Entertainme Software Publishing pour la modiq somme de 120 millions de yens. L société ESP est célèbre pour l'éditio de jeux basés sur le populaire mang de boxe Hajime no Hippo mais e est surtout connue pour avoir édi certains jeux Treasure comme Ikaru sur Dreamcast.

DORIKORE

La Dreamcast n'est pas encore morte et outre les jeux de "genre" continuant à sortir régulièrement dessus, Sega s'apprête à lancer de nouveaux volumes de sa collection Dorikore (Dreamcast Collection). Ces jeux à petit prix sont des rééditions à tirage réduit de hits Dreamcast récents, cette nouvelle fournée étant composée de Interlude, The King of Fighters 2002, Ever17 -The end of Infinity- et Renai Chu. Ils seront disponibles le 11 novembre prochain pour 2800 yens (20 euros) seulement.

GBA EN BAISSE

Pour fêter la sortie de Pokémon Emer au Japon le 16 septembre dernier, N tendo a décidé de baisser le prix de GameBoy Advance SP de 12500 y (environ 95 euros) à 9500 yens (envi 70 euros). La GameBoy Advance bataille dur avec la PlayStation 2 p le titre de la console la plus vendue moment et Nintendo compte bien prof de cette baisse pour creuser l'écart.

PROJECT PEGASU

Bandai s'associe avec les studios développement de Namco pour déve per un nouveau jeu de combat sur Pla tation 2, nom de code : Gundam Pro Pegasus. Le jeu mélangera beat'em et actions spectaculaires héritées SoulCalibur. Il est prévu pour l'an prochaine au Japon.

KOF 2000/2001

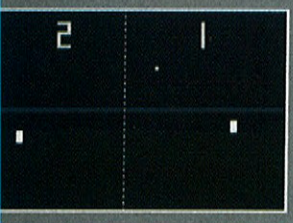
PS2-Xbox Europe Nov-2004

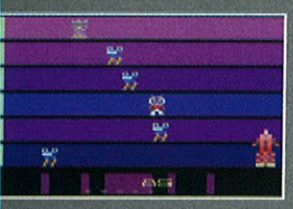
Qu'un The King of Fighters soit édité en France, c'est aussi fréquent qu'un rédacteur de GameFan qui rend ses textes à temps. Alors quand Nobilis annonce qu'il va distribuer non pas un mais carrément 2 KOF en même temps, on peut se dire que des miracles pourraient aussi arriver au sein de votre mag préféré. Certes, Nobilis n'est peut-être pas l'éditeur préféré de certains d'entre vous, surtout lorsqu'on sait qu'il a distribué des jeux comme Star Academy, Rogue Ops, Mortal Kombat Deadly Alliance ou le Règne du Feu, mais à 29,99 euros la compilation KOF 2000/2001, l'effort est louable de sa part. Nobilis n'hésite d'ailleurs pas à prendre des risques en distribuant un jeu de combat 2D alors que d'autres éditeurs français privilégient les jeux tape-à-l'œil. La compilation est prévue pour le 4 novembre 2004, aussi bien sur Xbox que sur PlayStation 2.

ATARI ANTHOLOGY

PS2-Xbox USA Novembre 2004

« Atari ! Nous sommes tous des Dieux » était, au début des années 90, le slogan publicitaire d'Atari. Sans doute était-ce la véritable colère des dieux qui avait fait sombrer le navire Atari il y a plus de 15 années de cela mais depuis son rachat par Infogrames, l'ancienne société de Nolan Bushnell semble apercevoir de meilleurs horizons. Ou plutôt de meilleures vagues, dont une qui marche assez fort en ce moment dans le monde du jeu vidéo : les oldies. Quand on est l'une des firmes pionnières des jeux vidéo (si ce n'est LA firme pionnière), on peut dire que pratiquement toutes les « bonnes cartes » sont en mains. L'Atari Flashback n'est pas la console censée succéder à la défunte Jaguar mais est plutôt une sorte de résurrection des préhistoriques Atari 2600 et 7800. Le look de l'Atari Flashback est d'ailleurs assez inspiré de ces 2 dernières si ce n'est qu'elle ne possède pas de port cartouche, et encore moins de lecteur CD ou DVD. Une vingtaine de jeux sont intégrés dans la mémoire interne de la console. Parmi les titres sortis sur Atari 2600 et 7800, on retrouvera Adventure (excellent), Saboteur, Centiped, Asteroids, etc. Nous devrions (re)voir ces jeux tels qu'ils étaient à leur création et ce sera également le cas pour les titres de la compilation Atari Anthology. Cette compilation contiendra environ 85 anciens titres Atari, dont ceux qui seront à l'intérieur de l'Atari Flashback mais aussi le vénérable Pong (rien à voir avec notre « Mister Pong » à nous, même si ce dernier est aussi un dinosaure des jeux vidéo). L'Atari Flashback et l'Atari Anthology coûteront respectivement 44,95 $ et 19,99 $ (environ 36,80 euros et 16,40 euros). Aucune date de sortie n'a encore été annoncée pour la console, tandis que l'Atari Anthology est prévu sur Xbox et Playstation 2 pour le 16 novembre 2004 aux Etats-Unis.





MARIO PARTY 6

NGC Japon Novembre 2004

Petit à petit, la série de jeux de plateau conviviaux de Nintendo commence à faire son nid et on en attendrait presque la sortie comme d'autres piaffent d'impatience pour la mise à jour de leur jeu de foot favori. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes et ce nouvel épisode GameCube ne déroge pas à la règle. Il reprend les mécanismes habituels enchaînant plateau pour les déplacements et mini-jeux pour les affrontements, tout en apportant une bonne dose d'innovations. Pas moins de 80 nouvelles épreuves vous attendent avec encore plus de matchs par équipe (1VS3, 2VS2) et des défis toujours plus corsés. Première grosse nouveauté, le jeu gère les phases de la journée, certains mini-jeux sont totalement différents selon le jour ou la nuit. Ensuite, les déplacements ont été revus et sont maintenant beaucoup plus rapides avec des animations facilement zappables. Mais l'énorme pavé dans la mare, la surprise du maestro, vient de l'utilisation dans certaines épreuves d'un microphone ! On vous demandera par exemple de répondre à un quiz ou encore de guider un personnage à la voix pendant que vos adversaires tentent tant bien que mal d'éviter vos attaques. Malin, le microphone se branche directement sur le port Memory Card de la console ce qui permet de brancher quatre manettes pour les parties multi-joueur. Mario Party 6 débarquera avec son pack contenant le micro le 18 novembre prochain au Japon.

GUN GRIFFON ALLIED STRIK

Xbox USA Novembre 2004

Les joueurs bourgeois qui ont eu la chance de pouvoi se payer le(s) jeu(x) Steel Battalion et le double joys tick qui est censé aller avec doivent regarder les autres jeux de mecha par-dessus la jambe. Difficile de dire s ce nouvel épisode de Gun Griffon nommé Allied Strike fera exception tant on a peu d'informations pour le moment. Peut-être que Tecmo, via les développeurs sud-coréens Kama, parviendra à convaincre grâce à des combats frénétiques entre joueurs humains abonnés au Xbox Live. GGAS n'a pas encore été annoncé pour l'Europe mais devrait sortir le 9 novembre 2004 aux Etats-Unis et le 31 décembre 2004 au Japon.

WANDA TO KYOZOU

PS2 Japon 2005

Longtemps appelé par son nom de code : Nico, voici quelques détails concernant le nouveau jeu de l'équipe de Fumito Ueda à l'origine d'onirique Ico. Nommé Wanda to Kyozou (Wanda et le géant), le jeu vous fait suivre les aventures de le jeune Wanda dont le but est de ramener à la vie une jeune fille ayant perdue son âme. Selon Fumito Ueda, le concept principal du jeu est de se battre contre un ennemi géant. Wanda va devoir affronter les Colosses habitants dans les vastes plaines afin de récupérer des fragments d'âme. Les Colosses (Kyozou) sont des créatures mythologiques pouvant prendre des formes variées (châteaux, oiseaux, humains). Le système de combat intègre cette différence de taille entre votre héros et ses ennemis, lui permettant par moment de grimper sur ces derniers afin de frapper leur point faible. L'escalade des ennemis donnera lieu à de nombreuses mini-épreuves où il faudra utiliser votre tête pour trouver le bon chemin jusqu'au point faible. Alors qu'Ico misait principalement sur la claustrophobie pour signifier l'enfermement des personnages, Wanda to Kyozou se déroule dans de grandes plaines, le jeune garçon chevauchant avec talent sur son fidèle destrier. Sublime ! Même si les détails sont pauvres pour le moment, Wanda to Kyozou ne semble pas se dérouler dans le même univers qu'Ico et selon l'équipe de développement les deux jeux ne sont pas liés. Wanda to Kyozou sortira l'année prochaine, plus d'informations dans le prochain GameFan.

SINGSTAR NRJ MUSIC TOUR

PS2 Europe Hiver 2004

Si vous n'aviez pas perdu votre voix avec les chansons du premier SingStar, apprêtez-vous à ressortir vos micros car Sony est sur le point de commercialiser sa suite. Il n'y aura pas que le nom qui différenciera légèrement SingsStar NRJ Music Tour de son « jumeau » britannique SingStar Party. Des titres populaires de chez nous ont été minutieusement choisis (?!) en collaboration avec la station de radio NRJ, dont 3 titres de Nadiyâ. Au total, 2 à 8 joueurs pourront se déchaîner sur près de 30 morceaux. Une autre amélioration du mode multijoueur, c'est le « Duet Mode » qui permet à 2 joueurs de chanter un refrain à tour de rôle. Le jeu est toujours compatible avec l'EyeToy, l'autre accessoire phare de Sony, et il vous sera ainsi possible d'attribuer votre photo à vos meilleurs scores. Si vous possédez le premier opus, vous pourrez changer de disque en cours de partie afin d'utiliser les options de SingStar NRJ Music Tour avec les chansons de l'original. SingStar NRJ Music Tour est prévu pour le 24 novembre en France mais si vous lui préférez la track-list de la version britannique, SingStar arrivera en Grande-Bretagne vers le 30 novembre 2004.

En vrac...

VIEWTIFUL ANIME

On a l'habitude de parler d'adap tion d'anime en jeux vidéo, le se contraire est beaucoup plus rare. C ver Studio (filiale de Capcom) vi d'annoncer la diffusion d'une sé consacrée à Viewtiful Joe, son célèb jeu de plate-forme en cell-shading. show reprendra la trame princip du premier épisode : Joe se balad de film en film pour sauver Sylvia. nouveau personnage fait son app tion, la plantureuse Sproket au serv des forces du mal. Le design des p sonnages est très proche de l'origi et l'animation des 52 épisodes (!) confiée au studio Group Tac. Viewt Joe débarquera sur le réseau de chaine TV Tokyo à partir du 2 octo prochain.

MONKEY BABALL

Le jeu de singes enfermés dans boules de Sega est certainement des expériences les plus addicti disponibles sur GameCube. Afin d faire profiter tout le monde, l'édit prépare une version Deluxe pour X et Playstation 2. Le titre compilera niveaux des deux épisodes GameC ajoutant au passage 46 niveaux t lement exclusifs. Au total, c'est plus 300 épreuves d'adresse différentes vous attendent. Pour le moment, S n'a annoncé que 12 mini-jeux m à n'en pas douter l'intégralité de épreuves multi-joueur sera disponi dans la version finale. Super Mon Ball Deluxe devrait débarquer d'ic fin de l'année.

SPYRO A HERO'S TAIL

PS2-Xbox-NGC Europe Fin-2004

Le Royaume des Dragons est encore en péril, mais cette fois-ci, la menace vient de l'un des leurs. Un dragon démoniaque a planté des gemmes un peu partout afin de contrôler toutes les terres. C'est de nouveau le jeune dragon Spyro qui est sollicité pour éradiquer le mal qui hante les siens. En plus de nouveaux pouvoirs de dragon de Spyro, on pourra aussi contrôler 4 de ses alliés (certains d'entre eux utilisent des gadgets tels que des jetpacks, ...). VU Games prévoit de sortir le jeu courant novembre 2004 sur GameCube et PlayStation 2, aussi bien aux Etats-Unis qu'en Europe. La version Xbox de Spyro : A Hero's Tail sortira aussi courant novembre aux Etats-Unis mais sa sortie européenne n'est fixée que vers décembre 2004.

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

PS2-Xbox-NGC Europe Fin-2004

Il y a des personnes qui savent vraiment exploiter tout le talent de leur plume pour arrondir leur fin de mois.On ne présente plus Tom Clancy, écrivain de génie auquel on fait souvent appel pour confectionner un scénario bien ficelé à un film... ou à un jeu vidéo. Ubi Soft ne s'est pas trompé en faisant appel à cet artiste » (mais aussi au développeur Red Storm Entertainment), surtout si on se fie à la qualité de titres comme les « Rainbow Six » ou « Splinter Cell ». Dans Tom Clancy's Ghost Recon 2, on nous permettra une fois encore de diriger un commando chargé de mettre fin à un conflit politique fictif. L'action de TCGR2 se déroule donc en 2011 et nous oppose à une armée nord-coréenne suffisamment menaçante pour faire déclencher une 3e guerre mondiale. Le joueur pourra composer son équipe à partir de soldats aux personnalités et spécialités différentes propres, sans compter qu'au cours de certaines missions, il sera possible d'être assisté par d'autres troupes alliées. Pour ce nouvel épisode de TCGR, le système d'ordres a été amélioré et il sera donc possible de demander à ses équipiers d'avancer très discrètement. Les 20 missions solo du jeu pourront tout aussi bien être parcourues en mode multijoueur. On ne sait pas encore si ce dernier mode sera implanté sur GameCube et PlayStation 2 mais, sur Xbox, il sera possible de jouer avec d'autres joueurs humains via Xbox Live. TCGR2 devrait sortir en Europe fin Novembre sur PlayStation, puis fin décembre sur GameCube et Xbox (les 3 versions sortiront courant novembre aux Etats-Unis).

PRO EVOLUTION SOCCER 4

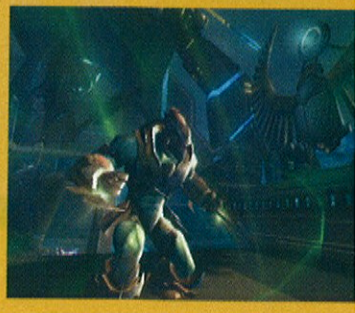
PS2-Xbox Europe Novembre 2004

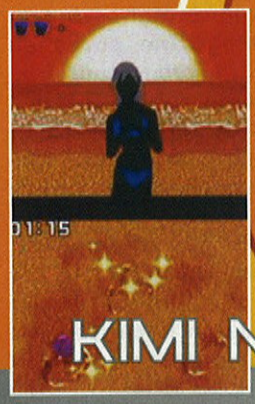
La sortie de la version Playstation 2 de Pro Evolution Soccer 4 approche à grands pas sous nos latitudes mais voilà que la conversion Xbox est, elle aussi, confirmée. Celle-ci aura un bonus de poids par rapport à celle qui sortira sur la console de Sony car elle offrira la possibilité d'affronter d'autres joueurs humains en ligne grâce au Xbox Live. Une autre nouvelle qui nous rend moins lésés par rapport aux joueurs japonais : Konami n'a pas l'attention de sortir Winning Eleven 8 (la version japonaise du jeu de football PES 4) sur Xbox au Japon étant donné que le bébé de Microsoft n'est vraiment pas au top sur l'Archipel. Pour en revenir au Xbox Live, un classement permettra aux joueurs de former des ligues en ligne. Hors ligne, le jeu est bien entendu jouable jusqu'à 4 joueurs humains mais nous ne savons pas encore si cette « limite » pourra être dépassée grâce au Xbox Live. Tout comme pour PES3, le célèbre arbitre Pierluigi Collina illustrera la jaquette de ce 4e opus mais ce sera certainement pour la dernière fois vu qu'il prendra bientôt sa retraite en tant qu'arbitre (si ce n'est pas déjà fait à l'heure où vous lisez ces lignes). Qui plus est, il partage la vedette avec les footballeurs Francesco Totti (de l'AS Roma) et notre Thierry Henry national pourtant habitué aux Fifa d'Electronic Arts. PES4 est prévu pour fin novembre 2004 en France.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2

Xbox USA Octobre 2004

L'éditeur Midway Games n'a pas chômé après avoir réussi à obtenir la licence Unreal sur consoles. Après un « Unreal 2 : The Awakening » qui était axé exploration, voici qu'on nous annonce la véritable suite d'Unreal Championship. Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict est plus ou moins une version modifiée du jeu Unreal Tournament 2004 sorti récemment sur PC. Dans ce First-Person Shooter futuriste (une vue à la 3e personne est disponible en option), les joueurs s'affrontent dans des arènes en utilisant aussi bien des armes à projectiles (fusil à plasma, sniper, etc.) que des armes de corps à corps. On pourra choisir son avatar parmi au moins 14 personnages venant tout droit de l'univers d'Unreal, soit des humains, des robots ou des aliens tels les Skaarj. De nouveaux pouvoirs ont été rajoutés au système d'Adrénaline et, à l'instar du premier Unreal Championship, The Liandri Conflict pourra être joué sur écran splitté ou sur le Xbox Live (ce qui est chaudement recommandé). Le jeu sortira le 13 octobre aux Etats-Unis et à la fin de l'année en ce qui concerne l'Europe et le Japon.





KIMI NO TAMENARA SHINERU

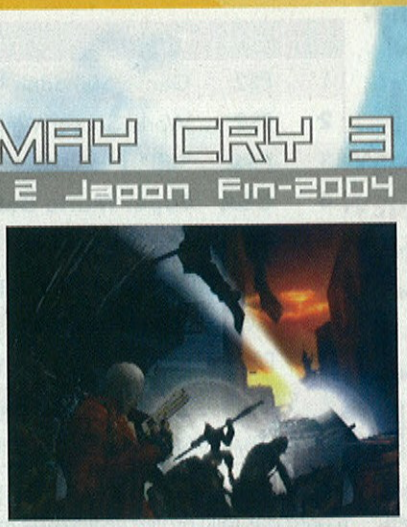
NintendoDS Japon NC

Voici un jeu qui aurait largement mérité sa place dans la rubrique Warp Revolution, mais cette dernière étant déjà bouclée lors de son annonce, il se retrouve dans cette partie World News. Voici le premier jeu annoncé officiellement pour la Nintendo DS, actuellement en développement dans les studios de la Sonic Team. Kimi no Tamenara Shineru ("Je suis prêt à mourir pour toi") est une compilation de mini-jeux se jouant au stylet. Le but est de faire avancer une histoire sentimentale entre le joueur et une jeune femme évanescente. Réalisé par une partie de l'équipe de Space Channel 5, le jeu se démarque par son aspect graphique ultra-stylisé à base de grands aplats de couleurs vives gérés en temps réel. Impressionnant ! Kimi no Tamenara Shineru sera disponible au lancement de la Nintendo DS au Japon.

DEVIL MAY CRY 3

Playstation 2 Japon Fin-2004

Les potentiels acheteurs de Biohazard Outbreak File 2 auront eu une gentille surprise de se voir offrir un CD démo de Devil May Cry 3. C'est avec une certaine anxiété (on a tous encore en souvenir le deuxième épisode) qu'on s'essaye à cette nouvelle mouture. D'entrée de jeu, le soft nous met dans l'ambiance : un homme bizarre tape à la porte de Dante pour lui donner une invitation envoyée par son frère. Le héros toujours aussi classe enchaîne sur un passage des plus burlesques où il accomplit des mouvements dignes des meilleurs films d'action de série Z. Visuellement, on est tout de même assez loin des deux premiers épisodes. Les personnages sont beaucoup plus détaillés, les décors super bien foutus et l'animation plus que remarquable. Malheureusement, le scintillement propre à la PS2 vient un peu gâcher le plaisir visuel, mais ne chipotons pas, le soft est supérieur aux deux épisodes précédents. Niveau gameplay, la démo propose un didacticiel qui nous explique les nouveaux mouvements disponibles et les nouvelles combinaisons. Autre nouveauté, avant chaque mission, il est possible de « customiser » Dante de quatre manières différentes : Trickster, où Dante à la particularité de faire un dash pour s'approcher de ses ennemis plus rapidement, éviter une attaque ou encore prendre appui sur un mur pour mieux se retourner. Swordmaster vous donne la possibilité de faire tournoyer votre épée histoire de pouvoir cisailler un peu tout ce qui bouge. Gunslinger, qu'on peut considérer comme le « John Woo mode », vous permettra de réaliser des gun fights dignes des meilleurs films HK, guns devant et derrière, acrobaties avec un shotgun en main, bref du grand spectacle. Toutes ces actions se font par le biais du bouton rond. Le trial vous propose d'évoluer dans les deux premières missions du jeu et mis à part la découverte du shotgun dans la deuxième mission, je n'ai pas vu une once d'énigme ou d'action à faire pour évoluer dans le jeu. Espérons que cet épisode ne tombe pas dans le bourrinage barbare du deuxième opus et que les éléments aventure qui ont fait le charme du premier seront de la partie. Le jeu sera disponible dans toute les bonnes crémeries pour les fêtes au Japon et évidemment, comptez sur nous pour le décortiquer de fond en comble !



GTA ADVANCE

GBA USA Oct 2004

Take Two a confirmé la sortie de Grand Theft Auto Advance sur la GameBoy Advance. Comme dans tout jeu portant GTA comme premières initiales, rien n'empêchera le joueur de piquer le véhicule du premier venu et flinguer à tout va tant que ça permet de se défouler (et accessoirement remplir ses missions). Le jeu sera basé sur GTA 3 et on retrouvera donc la ville Liberty City avec ses 3 grandes zones que sont Portland, Staunton Island et Shoreside Vale. Certains gangs de GTA 3 seront aussi de retour, dont celui des Yakuza de la classieuse Azuka. Petit bémol qui risque de dérouter les pseudo-fans de la saga (donc les joueurs qui prétendent aimer toute la série alors qu'ils n'ont jamais touché aux 2 premiers GTA ou ne les ont pas aimés): la vue utilisée pour le jeu est la même que p les 2 premiers opus et la version GameBoy Co c'est-à-dire une vue aérienne. Cette vue est a disponible sur les derniers GTA mais bon, il est ficile de (re)passer dessus quand on a de meille choix à disposition. GTA Advance arrivera le octobre 2004 aux Etats-Unis puis une sema après en Europe, soit le 22 octobre 2004. F dant que nous y sommes, Grand Theft Auto S Andreas, l'autre GTA qui est bien plus atte par bon nombre de joueurs, voit sa date de tie sur Playstation 2 repoussée d'une semain sortira donc le 26 octobre 2004 aux Etats-U tandis qu'en Europe, il faudra attendre jusqu 29 octobre 2004.

OZ

PS2 Japon 2005

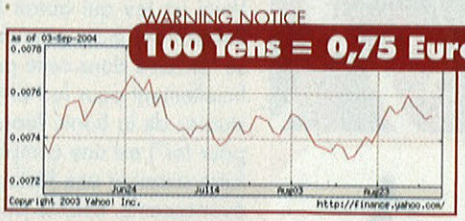
Konami est un des éditeurs les plus prolifi actuellement, il suffit de regarder les classem de ventes pour se rendre compte de la popu té de ses titres au Japon, en Europe ou aux U Dernière production de l'éditeur, OZ est un nouveau jeu d'action qui sera présenté lor Tokyo Game Show. Il est réalisé par une p de l'équipe ayant travaillée sur Gensosuiko 3 et se déroule dans un monde fantastique premier choix. Plus d'informations très bie sur ce titre qui s'annonce prometteur.

Après un été caniculaire, qui visiblement aura valu quelques troubles hallucinatoires à certains rédacteurs de ce magazine partis en vadrouille pour bronzer à Tokyo « sous une pluie métallique sur le béton roi de Shibuya la reine », en avant pour le mois de septembre avec l'événement du moment, le Tokyo Game Show, qui aura juste eu lieu au moment où vous lirez ces lignes. Petite nouveauté : pour chaque numéro dans cette rubrique, il y aura un mini-reportage sur un domaine, un thème en rapport avec le monde du jeu vidéo, qui sera traité. Il sera soit sérieux, soit ludique et son nombre de pages sera variable selon l'actualité. Ce mois-ci, petit tour d'horizon des boutiques de la capitale et de leur fonctionnement.

Oresama

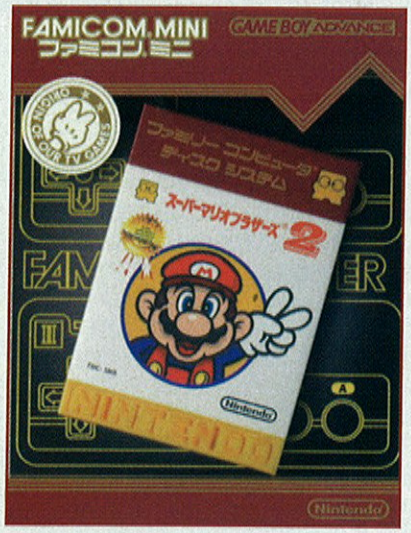
WARNING NOTICE

100 Yens = 0,75 Euros



COMING OUT

ゲーリリース



Un design particulièrement soigné pour le package de la série Famicom Mini. Cette troisième collection étant consacrée au Famicom Disk System, Nintendo s'est fendu d'une réplique exacte de la boite d'origine accompagnée d'une cartouche jaune. Théoriquement, cette série doit clôturer le programme Famicom Mini, mais si la demande est toujours aussi forte, une quatrième collection n'est pas à exclure.

Chiffres Media Create début Septembre

		Titre	Editeur	Semaine	Total
1	PS2	Genso Suikoden IV	Konami	46 548	232 510
2	PS2	World Soccer Winning Eleven 8	Konami	45 690	982 258
3	PS2	**FullMetal Alchemist Dream Carnival**	**Bandai**	**40 680**	**40 680**
4	GBA	**Super Mario Ball**	**Nintendo**	**25 612**	**25 612**
5	PS2	**Taikô Risshiden V**	**Koei**	**25 540**	**25 540**
6	GBA	Famicom Mini Super Mario Bros 2	Nintendo	20 791	143 173
7	NGC	Paper Mario RPG	Nintendo	16 380	338 495
8	PS2	Jykkyô Power Pro Yakyû 11	Konami	15 956	346 710
9	PS2	Jissen Pachi-Slot Hisshôhô ! Hokuto no Ken	Sammy	14 496	789 280
10	GBA	Summon Night Craft Sword Monogatari 2	Banpresto	14 050	66 103

NEW NEW NEW

« Le million ! Le million ! ». Chez Konami, il n'aura pas fallu gratter un ticket de millionnaire pour atteindre le titre symbolique de « million seller ». L'éditeur ne devrait pas tomber trop loin de ses objectifs de vente de 1.5 million de pièces pour Winning Eleven 8. Un Konami d'ailleurs en forme puisqu'il occupe aussi une place plus que confortable dans le top 10 des meilleures ventes des dernières semaines d'août, notamment grâce à Genso Suikoden IV, le RPG vedette de la firme. Chez Nintendo on ne peut que se féliciter une fois de plus du joli succès de la série des Famicom Mini qui, rappelons-le, ne sont que des portages en bonne et dûe forme de classiques de la Famicom et plus précisément de titres Famicom Disk (pour cette troisième fournée). Comme à l'accoutumée, nous avons eu droit à quelques ruptures de stocks sur les titres les plus populaires et de gros scores de ventes : plus de 60 000 exemplaires pour The Legend of Zelda 2 Link no Bôken et 150 000 pour Super Mario Bros. 2 , connu également sous le nom de SMB The Lost Levels en Occident, dans les compilations Mario All Star sur Super Nintendo. Toujours sur GBA, Densetsu no Stafy 3, jeu qui sans atteindre le score du plombier de Nintendo enregistrera des ventes tout à fait honorables avec un peu plus de 100 000 pièces écoulées. Super Mario Ball quant à lui n'aura trouvé que 25 000 acheteurs. Par ailleurs, le simulateur de Pachi-Slot Ken résiste et reste toujours dans les meilleures ventes du top japonais. La tentative 3D de SNK Playmore (KOF Maximum Impact), elle, aura attiré un peu plus de 50 000 Japonais. Enfin, l'entrée la plus –malheureusement- remarquable reste sans aucun doute celle de Virtua Fighter Cyber Generation qui arrive les mains dans les poches à la 43ième place du classement pour sa version PS2 et dont le total cumulé avec celle sur GameCube ne dépasserait pas les 3000 ventes sur la première semaine de commercialisation. D'ailleurs, pour trouver la version NGC dans le top 50, les experts japonais ont pensé à faire appel à Jacques Pradel, grand spécialiste des portés disparus !

MOST WANTED

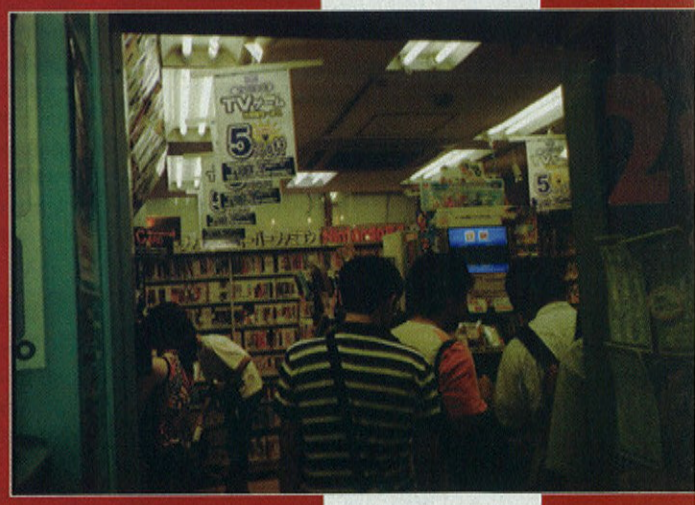
期待の新作

Sans surprise, les 5 titres les plus attendus par les lecteurs du magazine japonais Famitsu.

		Titre
1	PS2	Dragon Quest VIII
2	PS2	Final Fantasy XII
3	PS2	Metal Gear Solid 3 : Snake Eater
4	NGC	Biohazard 4
5	PS2	Tales of Rebirth

SHOP IS UPSTAIRS
LES BOUTIQUES JAPONAISES

Au Japon, le jeu vidéo est un bien de consommation comme un autre ; pour ceux qui en douteraient, il suffit d'aller dans n'importe quelle boutique de banlieue pour s'en rendre compte. Le jeu vidéo trouve sa place dans un grand nombre d'échoppes qu'elles vendent des CD, des DVD, du manga, des figurines et même du parfum. A côté de cela, on trouve encore de nombreuses petites boutiques où se côtoient les dernières nouveautés PlayStation 2 à côté de centaines de titres Famicom accrochés en hauteur ou dans des caisses posées par terre. Ces boutiques sont souvent baptisées de noms exotiques tels que Famicom House ou Famicom Shop, boutiques très appréciées par les fans de jeux vidéo où il n'est pas rare de croiser un jeune couple avec leur enfant venu acheter le dernier titre Pokémon en date, et voir les parents lâcher un « Natsukashii », mot témoignant d'un certain souvenir nostalgique à la vue de ces nombreuses cartouches ayant bercé leur propre enfance. Les petites boutiques de quartier sont aussi un lieu incontournable lorsqu'on réside au Japon pour dénicher une bonne affaire ou tout simplement pour s'acheter un jeu si l'on souffre de petites d'insomnies. Et oui, car certains vidéoclub ouverts 24h/24 proposent même des jeux neufs ou d'occasion à la vente, ce qui peut bien dépanner.



Mais quoi qu'on en dise, Akihabara reste LE lieu à visiter pour tout fan de jeux vidéo, le quartier est devenu plus que nulle part ailleurs le repère du consommateur boulimique qui pourra revenir les sacs remplis de nouveautés, de jeux rétro et goodies en tous genres. C'est aussi le lieu de passage préféré des étrangers, assez nombreux et pour une grande partie Américains, Anglais, Espagnols et bien sûr Français. Au milieu des nombreuses boutiques vendant les produits dernier cri en matière d'électronique, on trouve une trentaine de boutiques implantées dans le quartier revendant des jeux vidéo. La concurrence est rude entre les boutiques et grâce à cela les prix proposés sont très compétitifs, plus qu'en banlieue sur les nouveautés. Les plus grandes enseignes qui ont des boutiques dédiées aux articles de jeux vidéo sont Sofmap, Laox (AsoBitCity), Messe Sannoh et Medialand ; ces magasins s'élèvent sur plusieurs étages et proposent en plus des jeux de nombreux produits, que ce soit des OST, des DVD Perfect Play des guides ou encore des magazines. Pour le secteur de l'occasion, on trouve les très célèbres Traders, mais aussi Liberty, Maxload, Super Potato ou Friends. Notons aussi la présence de deux gros spécialistes de l'arcade avec Mak Japan et G-Front proposant diverses cartes, panels et autres joyeusetés.

Le jour des sorties, souvent le jeudi, les magasins se remplissent dès l'ouverture et les files d'attente pour venir retirer un jeu sont plutôt longues. Lors des sorties très attendues, la queue peut parfois commencer dès l'extérieur de la boutique, avec un staff chargé de limiter le nombre de personnes qui peuvent rentrer afin d'assurer une certaine sécurité et fluidité dans le magasin. Le week-end est généralement très animé, les rues sont pleines et l'avenue principale est barrée aux véhicules le dimanche après-midi. C'est aussi le week-end que la plupart des events se déroulent, avec vidéos, hôtesses, bornes de démonstration permettant d'essayer les nouveautés présentées. Les boutiques mettent aussi en place des petites loteries sympathiques et animées où l'on repart plus souvent avec un gros biscuit Doraemon qu'une PlayStation 2 Gold.

LE NEUF

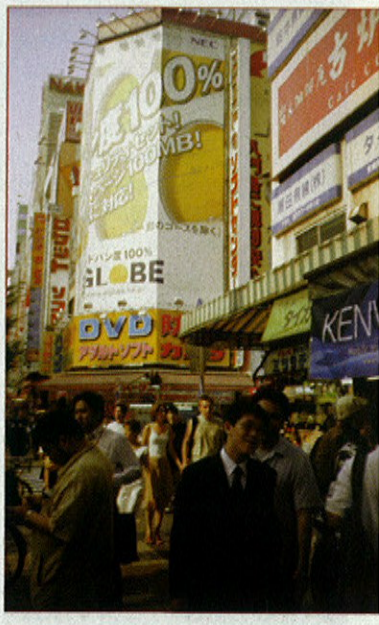
Akihabara étant une zone affluente, les grosses enseignes peuvent commander plusieurs dizaines de milliers de jeux par an aux distributeurs, ils sont donc favorisés et permettent ainsi quelques arrangements : ces commerces peuvent afficher des prix plus bas que la plupart des boutiques de banlieue. Ils profitent aussi d'un nombre de lots de goodies normalement réservés aux personnes ayant passé une pré-commande, comme des straps, posters ou DVD promo qu'ils peuvent distribuer aux premiers clients. Acheter une nouveauté le jour de sa sortie officielle à Akihabara équivaut donc à payer son jeu moins cher et à repartir généralement avec un cadeau, même s'il faut être assez rapide pour ces derniers, les stocks de goodies n'étant pas illimités, loin de là. Ici d'ailleurs, une nouveauté ne l'est guère longtemps, parfois juste l'espace d'une semaine, remplacée par une autre nouveauté. En revanche, les petites boutiques de banlieue ne sont pas grandement menacées car elles peuvent se permettre de mettre en vente les titres la veille de leur sortie officielle, ce qui est bien sûr un plus non négligeable pour les acheteurs impatients. Le jeu star d'une semaine et attendu depuis de longs mois passe rapidement au stade de jeu démodé et seuls quelques gros titres parviennent à rester en tête de gondole dans les magasins plusieurs semaines d'affilée, comme par exemple Winning Eleven, Super Robot Taisen, Final Fantasy ou Dragon Quest. Pour les autres, principalement ceux qui n'atteindraient pas leurs objectifs de vente, ils auront droit à une belle place de choix dans d'autres bacs...

Lorsqu'un jeu fait des ventes historiques comme Virtua Fighter Cyber Génération, à en concurrencer les jeux de doujin vendus à la sauvette, il n'est pas rare de trouver celui-ci au premier rang des bacs de déstockage. Une boutique comme Medialand, enseigne populaire sur Akihabara, en fait une des ses spécialités. Cet été, ce magasin proposait des Digital Devil Saga à 30 euros, ou encore à 17 euros quelques Baten Kaitos, Zelda 4tsu et F-Zero GX et pour les plus petites bourses des Kunoicihi ou Virtua Fighter 4 EVO sur PS2 pour à peine 8 euros. Les plus fauchés pouvaient même repartir avec un Virtua Striker 2 Dreamcast à 100 yens, soit moins d'1 euro. Des titres au jour du lancement pourtant commercialisés à environ 50 euros. Tous ces articles sont bien évidemment neufs, et même si certains jeux partent très rapidement, d'autres restent pendant de longues semaines sur les étalages, voyant progressivement leur prix chuter. Dans d'autres enseignes, il arrive parfois de trouver des piles entières de vieux titres 8, 16 ou 32-bits neufs, des stocks de jeux qui semblent ressusciter mystérieusement, mais cela reste relativement rare et concentré uniquement sur quelques titres. Les petites boutiques de province et banlieue sont aussi familières du déstockage, plutôt sur l'occasion et il n'est pas rare de tomber sur un bac de jeux bradés à 1000 ou 1500 yens (moins de 15 euros). On y trouve un peu de tout, des fameux Simple 2000 aux titres plus classiques comme Shinobi, Shin Contra ou encore Maximo.

L'OCCASION

Le marché de l'occasion au Japon est un système qui marche depuis de nombreuses années, très bien instauré, il fut même le terrain de guerre des gros éditeurs voyant dans ce marché une perte non négligeable de profits. Qui ne se souvient pas des Not for Sale au dos des boîtiers visant à dissuader les boutiques de revendre les jeux ? Aujourd'hui, les éditeurs ont perdu la guerre contre les boutiques qui revendent de l'occasion, mais il faut bien reconnaître que cette pression n'a jamais trop inquiété les revendeurs. Comme en France, on trouve de nombreux magasins avec des rayons occasion très importants, mais au Japon, on peut trouver très facilement un titre récent comme un jeu Famicom ou Super Famicom, et parfois, pour ne pas dire souvent, dans un état irréprochable. C'est aussi grâce à ce marché que beaucoup de boutiques peuvent se permettre d'exister et donc de vendre aussi des nouveautés.

Rachat de jeu



En France, lorsque vous allez revendre un jeu dans une boutique, vous vous demandez souvent avec une certaine appréhension combien le gentil petit commerçant va vous le reprendre, et comme à chaque fois, il vous annonce la mort dans l'âme qu'il ne peut pas mettre plus de 7 euros dedans parce que dans l'arrière boutique il en a des cartons pleins à craquer de votre Driv3r (ou Radiant Silvergun, ça marche aussi). Au Japon, et plus particulièrement dans les grandes villes, la chose se passe un peu différemment. La plupart des boutiques ont leur grille de rachat, le plus souvent affichée sur les murs pour les titres récents, mais parfois aussi à l'intérieur de gros classeurs où des milliers de titres y sont référencés, chacun est ainsi libre de connaître le prix de rachat de ses jeux sans être confronté à un vendeur. Pour les toutes dernières nouveautés, on trouve même dans un certain nombre de boutiques le prix de vente neuf, le prix d'occasion et le prix de rachat affichés sur les boîtiers samples (boîtiers factices) présentés à l'entrée des magasins. Pour que le jeu soit repris à sa valeur affichée il est important qu'il soit complet et dans un parfait état, les boutiques japonaises sont extrêmement vigilantes sur la qualité du produit. Le prix de rachat est calculé suivant de nombreux critères, les nouveautés sont généralement rachetées un bon prix. Si vous disposez d'une carte de fidélité (présentée sous forme d'une carte de crédit), des points s'ajouteront, le montant de ces point dépendant de la valeur du rachat. Chaque point s'élevant à 1 yen, une fois un certain nombre cumulé vous pouvez les dépenser dans n'importe quel type de produit que le magasin propose. Dans les quartiers d'Akihabara ou de Shinjuku, on trouve des magasins (s'étalant sur plusieurs étages et vendant des jeux d'occasion, des DVD, des CD et des jeux PC pour hommes en manque d'amour) qui proposent 1 étage spécialisé dans le rachat d'articles d'occasion; en week-end, il faudra patiemment attendre son tour sur un banc après ces Japonais accompagnés généralement d'un ou plusieurs sacs à dos prêts à se décharger de ces nombreux trophées d'otaku pour une vie meilleure...

Cotation du jeu

Le prix de rachat et de revente des jeux est déterminé par la loi de l'offre et de la demande, tous les désencravatés qui sortent de hautes écoles de commerce vous le diront. Une nouveauté PlayStation 2 est généralement rachetée entre 4000 et 4500 yens, par exemple c'est le prix de reprise que propose la plupart des boutiques pour un titre assez récent comme Gradius V, KOF Maximum Impact, Winning Eleven 8 ou encore Beatmania II Dx 7th Style. Le prix de rachat peut sembler élevé lorsqu'on sait que ces titres sont déjà revendus en neuf à un peu plus de 6000 yens, mais la revente est quasiment assurée derrière, surtout dans les petites boutiques avec des stocks très faibles sur les nouveautés qui tombent rapidement en rupture. Inutile de préciser que les bénéfices faits sur les nouveautés sont de toute façon très faibles, la nouveauté étant surtout là pour attirer le client, le fidéliser et pouvoir assurer un roulement avec le marché d'occasion. Pour les titres plus anciens, la démarche est légèrement différente, mais afin de pouvoir faire rentrer quelques titres qu'on ne trouve plus en circulation sur les étalages, les boutiques sont obligées de proposer un prix de rachat suffisamment intéressant pour motiver quelques joueurs à revendre leurs précieux jeux. Malgré cela, il peut arriver parfois qu'un titre ne rentre toujours pas et il faut donc augmenter le prix de reprise jusqu'à ce qu'ils se décident finalement à venir revendre leurs jeux. La plupart des commerces de jeux d'occasion révisent leurs prix de rachat toutes les 2 semaines. Si une boutique a rentré trop d'un titre en stock, elle devra baisser le prix de reprise. Le tirage d'un titre à sa sortie, la popularité, le hype, tous ces éléments déterminent le fameux prix mais des titres pourtant populaires et qui se sont écoulés à plusieurs millions d'exemplaires comme Super Mario Collection ou Mario Kart 64 restent relativement chers lorsqu'on les compare à d'autres qui n'ont fait qu'une centaine de milliers de ventes et qui coûtent 3 fois rien. Mais les boutiques sont obligées de racheter ces titres à bon prix sous peine de n'en avoir jamais en rayon. Autre phénomène très courant, la rupture de stock totale sur une nouveauté ; dans ce cas il arrive que les boutiques doivent racheter parfois même plus cher le jeu aux particuliers que son prix de vente officiel... Les titres qu'on peut gagner lors de concours sont très recherchés par les joueurs, et donc par les boutiques. Il est évident que pour pouvoir se targuer d'avoir un jeu comme Rockman 4 Gold Cartridge dans sa vitrine, un titre que seulement 8 personnes se sont vues remettre par Capcom lors d'un Contest Idea Character, la boutique devra mettre la main à la poche et offrir un peu plus de 2600 euros. Oui, comme vous dites, avec ça on pourrait en acheter de belles choses... comme un beau segway pour faire le kakou devant les filles en ville !

Revente de jeux

Les jeux sont protégés sous blister, notés, rangés par genre ou par kana. Généralement, dans les boutiques françaises, en achetant un titre d'occasion vous pouvez espérer par rapport à son prix neuf une différence de 10 à 15 euros sur un titre récent. Au Japon, ce n'est pas vraiment le cas, il faudra plutôt se contenter de 3 euros. La marge que se fait une boutique dépendra de beaucoup de facteurs. Sur une nouveauté, elle ne sera pas spécialement grande, sur un titre ancien déjà plus. Les boutiques disposent souvent d'une belle vitrine où sont rangés les titres les plus convoités, dedans on y trouve souvent des titres à plus de 75 euros. Les jeux en mauvais état ont le droit à un bac avec la mention « Junk », les prix y sont très bas bien que les jeux soient tout de même en état de marche. Pour bien montrer le sérieux qu'apporte les Japonais à l'état des jeux et consoles, il suffit de regarder le système de notation que certaines boutiques utilisent pour le noter.

Fiche de cotation

Voici un titre acheté chez Medialand : Vampire Killer sur MegaDrive. Son prix de rachat est de 8000 yens pour un prix de revente de 17800 yens. Le jeu est affiché à 10800 yens. Si l'on regarde bien dans le coin en bas à gauche, on peut remarquer un petit papier, c'est en fait le descriptif de l'état du jeu. Explication du système : la première note correspond à l'état de la notice du jeu, la seconde au boîtier. Ici, le jeu reçoit un B dans ces 2 critères et il est complet puisque dans la case blanche rien n'est spécifié. S'il manque une notice, une carte, un obi, que le CD a quelques rayures ou autres, cela est systématiquement mentionné.

Not For Sale in Japan

S'il est vrai que l'Europe, et en grande partie la France, a été l'un des marchés les plus riches au niveau de l'importation de jeux vidéo pendant les années 90, avec de nombreux jeux Super Famicom ou même NEC et MegaDrive en provenance massive du Japon et des titres SNES ou PSOne en version américaine, aujourd'hui le phénomène s'est très largement atténué, devenant minoritaire et touchant uniquement une petite communauté de joueurs. Des jeux qui sortent plus rapidement, des produits plus ciblés, le marché japonais n'est plus le leader, en face à un marché mondial qui passe en grande partie par l'Amérique, on se retrouve donc avec un phénomène qui tend à s'inverser légèrement où plutôt à s'égaliser. Les boutiques japonaises se prêtent donc au jeu du marché de l'import avec en première ligne les très nombreux jeux GBA dont les licences sont connues au Japon mais qui ne sont encore jamais arrivées jusque là-bas : Jet Set Radio, Space Channel, Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream (Treasure), SplinterCell, etc. Il faut dire que la compatibilité universelle favorise ce marché.

On peut également trouver des boutiques spécialisées en import avec une grande orientation pour les jeux Xbox mais aussi GameCube. Pensons notamment à WarioWorld, jeu développé par une équipe japonaise (Treasure) et édité par Nintendo, dont la sortie officielle au Japon a eu lieu de longs mois après sa sortie européenne. Mais sur PlayStation2 on peut aussi penser à GTA et surtout GTA Vice City qui étaient même jouables sur des bornes de démonstration à l'entrée d'une de ces quelques boutiques import. Des magazines de jeux vidéo étrangers sont aussi présentés. On sait aussi que la 8-bits de Sega n'a pas été un grand succès au Japon, et donc on retrouve quelques titres rétro sur MasterSystem ou des titres MegaDrive particulièrement recherchés dans leur version japonaise comme Alien Soldier ou Maximum Carnage, ou encore plus récemment sur Dreamcast quelques Head Hunter. Qui aurait cru ça il y a quelques années ?

le coin du doujinshi

Le mot doujin regroupe une multitude de choses différentes au Japon. A la base utilisé pour désigner un cercle de fans (doujin) travaillant ensemble, il se rapporte aussi de nos jours à toutes les productions « amateurs » qu'on peut trouver : artworks, mangas, nouvelles basées sur une franchise, animations et jeux vidéo. Grâce aux avancées technologiques et à l'accessibilité croissante des différents langages de programmation ou des programmes vous permettant de faire vos jeux en quelques clics, on a vu fleurir ici et là de petits studios de développement créant leurs jeux et les proposant en téléchargement sur le Net. Il existe deux types de doujin games, les shareware et les freeware qui tournent tous essentiellement sur PC. Le doujin game est donc à la base une production non professionnelle. Cependant, certains studios de développement peuvent cacher des géants du jeu vidéo PC japonais comme Peach Princess, NEC, Falcom ou encore G collection. Il faut cependant prendre le mot amateur avec des pincettes car certains jeux atteignent un tel degré de perfection qu'il est assez difficile de voir la différence entre une production pro ou non. Bien souvent enfermés dans la case jeux de drague pornos, certains studios de développement se spécialisent dans des catégories propres aux jeux console comme Siterskain avec ses shoot'em up ou Retzusan et ses jeux de combat. La scène doujin game est au Japon soutenue et suivie par un véritable public fidèle et passionné, il arrive même parfois que certains jeux sortent dans le commerce en tirage limité et que le succès soit au rendez-vous. Certains studios de création réussissent même parfois à entrer dans le monde des grands et à devenir professionnels. Tous les mois (et ce, si la rubrique plaît), j'essaierai de vous présenter un jeu de chaque catégorie (RPG, action, combat, shoot...) et de vous proposer des renseignements sur telle ou telle équipe de création, pour essayer d'éclairer la lanterne des néophytes sur ce fabuleux monde qu'est le jeu vidéo amateur.

Le Comic Market ou Comiket est une gigantesque convention japonaise ayant lieu deux fois par an. C'est le principal point de rencontre des créateurs de Doujinshi.

Tout joueur de son état a un jour eu l'idée de créer son propre jeu vidéo. Après quelques recherches d'infos extirpées ici et là (ou tout simplement après lecture des articles de Yan), l'idée a dû en refroidir plus d'un : de longues études dans des écoles pas toujours faciles d'accès, une certaine expérience en programmation, une assimilation fastidieuse des langages de développement ou encore une imagination plus que débordante. Seulement dans cette dense jungle, quelques irréductibles fans mènent à coup d'heures de temps libre un combat sans fin : la création de leur propre jeu vidéo. Ces jeux, créés pour la plupart par de jeunes amateurs comme vous et moi s'appellent des doujin.

Ichigo

shoot'em up

Perfect Cherry Blossom

Sorti en 2003 des laboratoires ZUN, Perfect Cherry Blossom est un de ces jeux qui pourraient facilement rivaliser avec les titans du genre développés à coup de milliers de yens. On choisit parmi 3 personnages (toutes de jolies jeunes filles) ayant leurs capacités propres et proposant deux modes de jeu différents. On évolue dans des stages assez hivernaux et brumeux, sous un scrolling en 2D mais avec des éléments du décor en full3D. Les couleurs un peu pastel et floues donnent une ambiance assez féerique ponctuée d'artworks vraiment jolis. Pendant les scènes de dialogues et les attaques spéciales, les musiques sont aussi vraiment sympathiques. Bien qu'en midi, les thèmes utilisés accompagnent l'action comme il se doit. Une hit box assez bien dosée vous permettra d'éviter les dizaines de centaines de boulettes qui se présenteront à l'écran. Le scrolling est assez lent : même sous une avalanche de boules ennemies, avec un peu de sang froid, il est possible d'éviter tout ce qui inonde l'écran. Un bouton d'attaque, avec tir évolutif à maintenir fera le personnage concentrer toute son attaque sur un seul ennemi. Par contre, votre déplacement sera ralenti. Une smart bomb, qui fait le ménage devant vous, est aussi de la partie. Bref, c'est classique mais c'est tellement bien réalisé et mis en scène que n'importe quel joueur lambda tombera sous le charme.

action

Puyolympics

Quand je vous disais que derrière certains doujin se cachaient de grands noms du jeu vidéo. Puyolimpics est bel et bien, pour ceux qui auront reconnu, un jeu se basant sur la très célèbre licence de Compile, Puyo Puyo. Tout droit venu des compilations Disc Station de Compile, c'est un petit jeu d'action qui propose 6 mini-jeux. On incarne Arle Nadja, l'héroïne de Puyo Puyo, qui se voit défiée par Witch, la petite sorcière espiègle qui veut lui jouer un mauvais tour.

Le but de tous les mini-jeux est différent, il faudra par exemple bourriner sur son clavier pour faire courir Arle pendant un 100 mètres, rattraper des puyos tombant du ciel dans son panier et évidemment avoir la bonne combinaison pour exploser le score ou encore enchaîner les blocs de mêmes couleurs pour atteindre un score supérieur à celui de son adversaire. Jouable à deux (et il est définitivement meilleur à plusieurs), la version trial ne propose qu'une seule épreuve, mais il est possible évidemment d'acheter la version complète pour une poignée d'euros. Un jeu vraiment addictif sur lequel on se surprend à revenir de temps en temps (même quand on a que la démo).

action

Reaction

Développé par Harvest Bell, Reaction est le genre de jeux qu'on aimerait finalement voir sortir en masse sur consoles nouvelle génération. Un concept simple : on incarne un petit personnage en SD qui affronte 3 autres personnages en SD dans une arène. Pour pouvoir battre vos ennemis, l'arène est parsemée de différentes caisses, provoquant une réaction différente à chaque fois que vous les envoyez sur un ennemi. Les caisses B sont des bombes et exploseront à la figure de votre cible, les caisses fléchées rebondiront contre les murs, les caisses avec un œil vous feront sauter en arrière pour vous protéger d'une éventuelle explosion. Vous pourrez choisir parmi plusieurs arènes ayant leurs propres spécificités et leurs stratégies. Finalement très inspiré de Bomberman, et doté de graphismes en full3D sympas mais sans plus, Reaction est un des meilleurs jeux d'action/multijoueur à être sortis jusqu'à présent. A noter que le jeu est jouable à 4 en même temps et qu'il est en freeware, profitez-en.

puzzle

DX Megane

Encore un jeu à la con mais extrêmement marrant. Il se divise en deux parties : dans la première, il faudra enfiler une paire de lunettes au personnage. Celle-ci tombera du ciel, il faudra se mettre en dessous au bon moment et mieux vous l'aurez enfilée, plus vous récolterez de points. Pour en rafler un maximum, vous avez la possibilité de sauter, anticipant la chute des lunettes. Pour accéder à la seconde partie, il faudra avoir enfilé 3 fois ses lunettes correctement. Cette phase de jeu pourrait s'apparenter à un shoot'em up, on incarne toujours ce fameux personnage (qui a donc mis ses lunettes) et on tire sur un ovni qui a enlevé la princesse (certainement votre bien-aimée), vous avez la possibilité de tirer des rayons laser et de sauter pour esquiver. Graphiquement pas top, les musiques sont quant à elle géniales (moi elles me font beaucoup rire). Un jeu qui passe le temps, vraiment sympa à jouer et en plus c'est encore un freeware !

digico

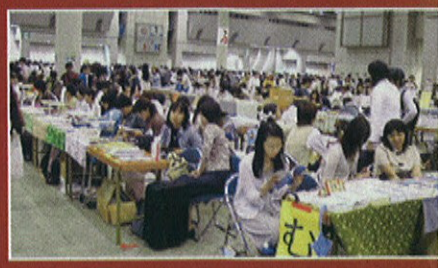
Datingsim.com

Je ne vais pas vous parler d'un jeu japonais, mais cette fois d'un produit bien français. Depuis maintenant quelque temps, le studio Tanuki propose sur le site Datingsim.com un véritable jeu de drague à la japonaise, en flash et intégralement en français. Vous êtes secrètement amoureux de Minami, la plus belle fille du lycée. Après un pari stupide, vous voilà forcé non seulement de sortir mais aussi de coucher avec elle avant la Saint-Valentin. Mais évidemment vous êtes un loser et elle, elle est populaire. Il va donc falloir user de ruses, de stratégies perverses, se rappeler du prénom de sa meilleure amie, de son groupe préféré et l'emmener au karaoké et ailleurs pour que Minami tombe sous le charme. Une vrai Dating Sim comme les aiment les Japonais et dans la langue de Molière. Avec des graphismes certes minces, des musiques qui saoûlent vite et surtout une petite récompense arrivée à la fin, le jeu reste le pilier du genre en France et il est à essayer le plus rapidement possible.

action

Toilet

Sous ce nom assez dérangeant se cache un jeu qui à première vue à l'air assez mauvais et qui se révèle pourtant être un challenge assez marrant. Prenant parti d'une situation que vous et moi pratiquons tous les jours (enfin normalement), ce jeu vous propose de tirer le plus de papier toilette (oui vous avez bien lu) en un temps imparti sans jamais craquer la bande ! Pour ce faire, il suffit d'appuyer systématiquement sur le clic gauche de votre souris. Cependant, il faudra faire très attention aux sons de votre Moltonel car 3 tirages excessifs seulement vous seront accordés avant que votre belle bande de papier hygiénique ne craque. Un jeu bête, pas beau graphiquement, avec une musique assez mauvaise, mais qui se révèle finalement très distrayant.



Bien entendu, après tout cela, vous vous
mandez où vous pourriez bien trouver to
ces trial à télécharger ou mieux encore,
vous pourriez vous procurer les jeux co
plets ? Pour le téléchargement des démos,
ne peux que vous conseiller le site de Ro
(http://www.int13.net/~roni/index.htm
Vous y trouverez tous les jeux précités,
téléchargement libre, classés dans diff
entes sections ; un excellent site donc po
suivre l'évolution des sorties, les projets
cours de développement ou encore tou
les petites news du monde du doujin. Po
les achats, si vous n'habitez pas au Japo
il vous sera extrêmement difficile de vo
procurer tous les jeux. Néanmoins, vo
pourrez en obtenir une multitude sur le s
de Vector (http://www.vector.co.jp/)
achat direct, on paye puis on télécharge.
site est entièrement en japonais et à mo
d'avoir un excellent traducteur de pages
de bonnes bases de japonais, il vous se
assez difficile de naviguer et de faire v
emplettes comme bon vous semble. Po
pallier ce problème, le site Himeya (http
shop.himeya.com/) importe quelques tit
doujin sortis dans le commerce au Japo
Très facile d'accès grâce à une interface
tièrement en anglais, vous pourrez ache
en toute sécurité les jeux sur lesquels vo
aurez craqué.

Vous l'aurez compris, le doujin game
une véritable institution au Japon, énorm
ment de développeurs maintenant con
ont commencé à créer leurs propres je
sur des micros tels que le MSX ou enc
le PC98. Les jeux amateurs peuvent part
même rivaliser avec les productions pro
sionnelles arrivant parfois à les surpas
sur leur propre terrain : qui de mieux qu
fan de jeu de baston ou de shoot'em
pourrait créer le jeu parfait ?

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 -SNAKE EATER-

1964, trois ans après la plus grosse crise politique d'après-guerre avec l'incident des missiles à Cuba. 1964, Sean Connery campe un James Bond au flegme légendaire dans Goldfinger. 1964, la place de Nikita Khrouchtchev au sein du parti communiste est de plus en plus remise en question. 1964, c'est en pleine période trouble que nous emmène Metal Gear Solid 3 - Snake Eater-. Hungry for some Snake ?

Fabien avec l'aide de Parakeet Baboon

Depuis la campagne de promotion de Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty, Hideo Kojima est passé maître dans la manipulation des média et par extension de vous, cher public. Vous résumer la situation est donc un exercice périlleux, puisque chaque information délivrée sur le jeu peut être interprétée de diverses façons. Sommes-nous vraiment revenus dans le passé ? Y-a-t-il un seul Snake ? pourquoi s'appelle-t-il Jack ? Qui est The Boss ? Vous avez une aspirine ?

Une chose est sûre : la Guerre Froide sera l'un des thèmes principaux du jeu. Rappelons qu'elle n'était pas un simple conflit armé mais plutôt un duel géopolitique d'envergure mondiale ayant débuté après la fin de la seconde guerre mondiale et résultant de la séparation des deux blocs vainqueurs émergeant du conflit. Elle donna ainsi lieu à de nombreux affrontements indirects entre les deux superpuissances que furent les Etats-Unis et l'URSS. Course à l'armement nucléaire oblige, l'information était alors une denrée précieuse. A l'âge d'or de l'espionnage, les informations étaient obtenues à coups de double ou triple jeu et que ce soit dans les caves enfumées du KGB ou de la CIA, chacun tentait de voir clair dans le jeu de l'autre.

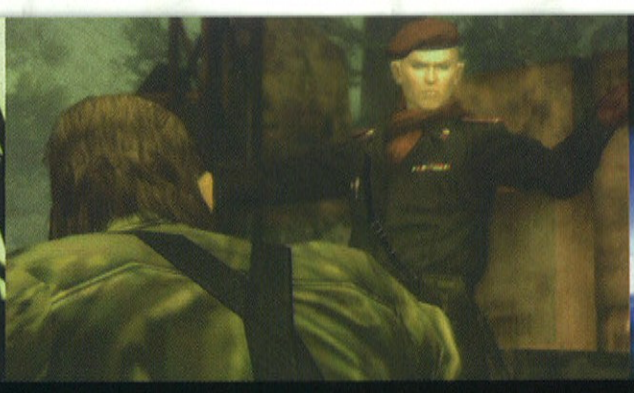
ReLive cold war

Comme Kojimarketing nous l'a dévoilé au travers des nombreux trailers du jeu, MGS3 replonge dans ses racines. La végétation luxuriante de Snake Eater fut en effet le décor des deux premiers Metal Gear et même dans une certaine mesure du trop discret Ghost babel sur GBC. Avant Outer Heaven, Zanzibar, Shadow Moses et Arsenal Gear, "un" Snake infiltrait la région montagneuse de Tselinoyarsk dans les années 60 pour retrouver le savant russe Nicholas Stepanovich Sokolov et le ramener sain et sauf à l'ouest. Largué au dessus de la jungle par un avion cargo C-130 Hercules à haute altitude effectuant le tout premier saut en parachute de type HALO (High Altitude-Low Opening), Snake est aidé dans son infiltration par deux membres de l'unité FOX : le Major Tom, nom de code pour celui qui semble être le chef de l'opération Snake Eater, accompagné au poste de commande par une jeune femme refusant de donner sa vraie identité et préférant le nom de code Paramedic. Les deux gardent contact avec notre Snake par radio. Quant au professeur Sokolov, il est détenu en pleine jungle par une troupe de Spetsnaz, élite de l'armée sous la direction du département des renseignements russes : le GRU (Glavnoe Razvedyvatel'noe Upravlenie). Les savants captifs de la série s'étant révélés tour à tour de précieux alliés ou des ordures de première, la paranoïa des fans ira bon train.

Vous pouvez faire tomber cet essaim d'abeilles pour distraire l'attention des gardes.

Cette mission est d'une importance banalement cruciale pour Snake : l'équilibre militaire entre les deux superpuissances est sur le point d'être brisé avec la mise en service d'une nouvelle arme révolutionnaire du côté russe. Nikita Khrouchtchev compte visiblement mettre le feu aux poudres d'un conflit qui ne veut pas dire son nom grâce au Shagohod, première plate-forme de lancement de missiles nucléaires terrestre mobile. Ca vous rappelle quelque chose ? C'est normal. On peut déjà vous avertir qu'un troisième camp va mettre son grain de sel dans l'histoire et que les retournements de veste risquent de se compter sur les doigts de plusieurs mains. Qui sont les traîtres ? Qui est Snake ? Qui est le (ou la) vrai(e) Boss ? Qui manipule qui ? Le LALILULELO de MGS2 est-il encore derrière toute cette histoire, comme le suggère un des derniers trailers dévoilés ? Que vient faire le jeune Ocelot dans cette galère ? Kojima va-t-il se faire des couilles en or en copyrightant le point d'interrogation ?

MGS plonge également dans ses racines en s'imprégnant beaucoup plus de la mythologie Jamesbondienne que ne le faisaient les



précédents opus. Bien plus intéressantes qu'un simple smoking à débloquer, les références à 007 vont de certains camouflages de Snake au générique un brin ringard mais très attachant. Après tout, cette évolution avait déjà été annoncée par Metal gear 2 Solid Snake en s'inspirant de Sean Connery pour le personnage de Big Boss, ce dernier semblant pour l'instant être le personnage principal du jeu (et celui qu'on interpréterait ne serait-ce que pour une certaine partie de l'histoire). Une évolution logique tant Bond représente à la fois l'icône de l'espionnage en pleine Guerre Froide, mais aussi un personnage qui traverse les années sans complexe depuis un demi-siècle.

Hop un bidon dans le garde. Il vous sera possible de faire tomber certains objets pour assomer les soldats.

Snake marche-t-il sur les traces de Bond ? Est-il un personnage intemporel incarné par divers héros de sprites et de polygones vêtus ? Va-t-il se taper la méchante ET la gentille ? Mon dieu, je recommence avec les questions par dizaines, enchaînons sur le gameplay du jeu.

Live in Close Quarter

Attardons-nous un peu sur les nouveaux mécanismes de jeu. Tout d'abord le fameux Close Quarter Combat, nouveau système de corps à corps introduit dans cet épisode. Je laisse la parole quelques secondes à Motosada Mori, l'expert militaire travaillant sur la série pour éclairer votre lanterne : "En situation réelle, le Close Quarter Combat est utilisé dans la jungle ou en intérieur si vous ne pouvez pas utiliser d'arme. On l'a déjà mis en œuvre par exemple lors d'une prise d'otages dans un avion. Cette technique a été développée à l'origine pour combattre plusieurs personnes à la fois surtout si vos ennemis sont proches de vous. Le CQC est enseigné aux forces spéciales actuelles qui doivent pouvoir se battre facilement à mains nues, avec un couteau ou même un pistolet". Sa mise en application dans le jeu est relativement simple, certaines armes sont "compatibles" CQC et une fois équipées vous permettent d'effectuer des mouvements spéciaux. Il vous est par exemple possible de prendre un garde en otage en lui plaçant votre couteau sous la gorge.

La traversée de ce marais boueux regorge de Wani prêts à vous dévorer.

Pour ce faire, il vous faut arriver doucement derrière lui et appuyer sur le bouton O (rond) afin d'effectuer une prise de soumission. Plusieurs choix s'offrent ensuite à vous, il vous est possible d'utiliser votre victime comme bouclier humain, de le faire souffrir afin qu'il lâche quelques informations (attention à ne pas trop lui mettre la pression, sinon il peut mourir), lui casser le cou ou le relâcher en le jetant au sol. Le système de Close Quarter Combat permet d'enchaîner de manière fluide un affrontement avec plusieurs assaillants. Tous les déplacements de Snake dans MGS3 découlent naturellement du CQC, sa manière de se déplacer, sa posture à l'affût et ses mouvements sont autant de détails qui intègrent un peu plus ce mode de combat au jeu.

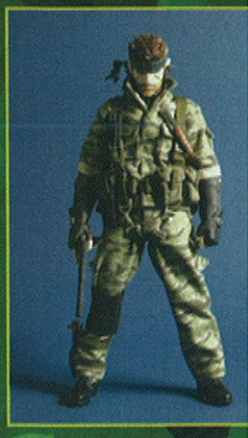
Du plus sérieux au plus délirant, quelques exemples de camouflages disponibles dans le jeu

LIVE IN COLLECTOR

C'est désormais une tradition, chaque nouvel épisode de la série Metal Gear Solid se voit doté à sa sortie d'une édition collector, grosse boîte un peu plus chère mais pleine de goodies. Pour Snake Eater, Konami sort une nouvelle fois le grand jeu avec un box contenant en plus du jeu : deux booklets de données (un artbook et un databook), un DVD spécial proposant entre autres les bandes annonces du jeu et un superbe diorama au 1/144ème. La boîte sera disponible en même temps que le jeu au Japon et vous en coûtera la bagatelle de 13440 yens.

Autre petit cadeau, Konami offre un CD bonus destiné au public japonais allant gentiment pré-commander le jeu en magasin (édition classique ou premium). Ce disque nommé The First Bite contient tout d'abord six extraits très Jamesbondiens de la bande originale du titre dont la version japonaise du thème Snake Eater. On trouve ensuite des fonds d'écran sur le thème du camouflage pour votre ordinateur ainsi que des écrans de veille ; les amateurs de portables pourront télécharger des habillages inédits pour leur téléphone via un code barre QR (à prendre en photo avec son appareil de portable). Pour finir, il vous sera possible via un code de débloquer un camouflage exclusif pour rhabiller votre Snake de la tête aux pieds.

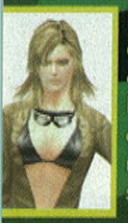
Enfin, pour compléter votre panoplie de fan de la série, Konami lance avec le fabricant Medicom Toys une figurine ultra-collector de Snake pour la série Real Action Heroes. La figurine de 30 cm vendue pour la modique somme de 17640 yens est limitée à 1000 exemplaires.



RELIVE CHARACTERS

Naked Snake Nom de code pour la mission Snake Eater du personnage que vous incarnez, son vrai nom est Jack. Il fait partie du groupement FOX (Force Operations X) qui donnera naissance par la suite à la fameuse unité FOX-HOUND. Le but de Snake est de retrouver le savant russe Sokolov et le ramener vivant aux USA.

The Boss Cette femme d'une quarantaine d'années est une légende vivante dans les milieux militaires. Soldate d'exception, elle a aidé à la création des forces spéciales après la seconde guerre mondiale. C'est aussi elle qui a tout appris à Snake et ce dernier lui voue une grande admiration.



Eva Charmante espionne infiltrée au sein du KGB, elle sert d'agent de liaison à la mission Snake Eater. Elle a déjà rencontré Snake dans une précédente mission et n'hésitera pas à mettre en danger sa couverture pour l'aider.

Ocelot Bien connu des fans de la saga, Ocelot n'est lors des événements de Metal Gear Solid 3 qu'un jeune soldat russe. Ocelot est le plus grand rival de Snake. C'est d'ailleurs ce dernier qui lui suggéra d'opter pour un revolver plutôt qu'un pistolet automatique.

Nicholas Stepanovich Sokolov Ce savant russe est l'inventeur d'une nouvelle arme terrifiante nommée shagohod. Il a déjà tenté de s'enfuir de son pays mais il a toujours été rattrapé par les autorités.

Thunderbolt Aussi connu sous le nom de Volgen, on sait peu de choses sur ce colosse qui est à la tête des forces du GRU déployées à Tselinoyarsk. Il adore la torture et utilise un courant électrique traversant son corps pour faire souffrir les victimes.

Live in Camouflage

Se fondre dans son environnement, ne faire qu'un avec la nature, boire Volvic, tel sera votre objectif principal dans Metal Gear Solid 3. En effet, la jungle ne regorge pas de casiers ou de cartons pour vous cacher de vos ennemis. MGS3 introduit un tout nouveau système de gestion du camouflage permettant d'habiller Snake qui, tel un caméléon, va devoir s'intégrer au mieux aux couleurs qui l'entourent. Vous disposez d'un compteur en haut à droite de l'écran indiquant votre pourcentage de dissimulation. 0%, vous êtes visible comme un phare de la côte bretonne. 100%, même à quelques centimètres de vous, personne ne vous détectera. Plusieurs facteurs font varier cet indicateur. Tout d'abord, votre position au repos : si vous êtes debout, accroupi ou allongé par terre, l'indice de dissimulation n'est pas le même. De même, si vous vous déplacez en courant, vous serez aussi visible qu'un bouton au milieu de la figure alors qu'en marchant ou en rampant sans faire de bruit, vos chances de rester caché seront plus grandes. MGS3 introduit aussi un nouveau style de marche appelé Stalk ; il s'agit d'un déplacement debout mais beaucoup plus lent et discret que la marche classique. Il vous faudra aussi profiter de l'environnement pour vous cacher de la vue des gardes : buissons, herbes hautes, troncs d'arbres sont à votre disposition. Cependant, ils peuvent se révéler traîtres dans certains cas, laissant des traces évidentes de votre passage pouvant alerter les gardes.

Vous aurez besoin du "Copain des bois" pour bien différencier les champignons.

Mais le point crucial de ce système de camouflage reste les motifs visuels pouvant être appliqués au visage et aux vêtements de Snake. Le jeu vous propose un assortiment varié de patterns de camouflage inspirés de motifs réels et il vous est possible à tout moment via le menu d'en changer pour vous adapter à votre environnement. L'indicateur varie en temps réel pour vous indiquer si votre camouflage est le mieux adapté à la situation présente. Touche cosmétique supplémentaire, vous avez la possibilité de maquiller le visage de Snake pour parfaire son déguisement. Similaire à la quête des dogtags dans MGS2, l'une des missions secondaire du jeu sera de collectionner un maximum de camouflages et de motifs de maquillage différents. Certains pourront être débloqués à l'aide de codes, et on avait même parlé à une époque de la possibilité de se connecter à Internet pour en télécharger de nouveaux. Aucune nouvelle cependant concernant cette dernière fonction qui pourrait être abandonnée au final. Konami a même organisé un grand concours il y a quelques mois au cours duquel on pouvait via le site Internet du jeu envoyer ses idées de camouflages. Le concours a attiré plus de 5000 personnes et les trois propositions les plus originales seront intégrées dans le jeu en bonus.

Live in Predation

Survivre dans la jungle n'est pas chose aisée. Comme dans toutes les missions d'infiltration mises en oeuvre par FOX, votre équipement de base est très réduit et il vous faudra vous débrouiller seul pour trouver votre nourriture. Heureusement, la forêt regorge d'animaux et de plantes à votre portée. Champignons plus ou moins comestibles, divers fruits, serpents, wani (petit crocodile), lapins, souris, vautours, pies ou encore poissons sont là pour remplir votre estomac et vous maintenir en forme. Attention cependant, s'il vous est possible de conserver dans votre inventaire un certain nombre de rations, il ne faut garder à l'esprit qu'il s'agit de denrées périssables. La meilleur solution étant encore d'endormir vos proies afin de les garder fraîches. Le menu vous permet de voir l'état de décomposition de votre nourriture et vous permet le cas échéant de la jeter. A chaque fois que vous mangez, la barre de santé de Snake regagne quelques points. Monsieur étant de nature difficile, il a des préférences pour certains types de nourriture qui remontreront un peu plus sa santé. Bien sûr, il vous faudra faire très attention aux plantes toxiques et autres champignons bourrés de toxines qui risquent bien de ruiner la condition physique de votre espion favori. Au pire des cas, il sera possible de le faire vomir votre héros.

ReLive MGS

J'espère que cette petite mise en bouche vous aura ouvert l'appétit un peu plus. Il faudra attendre le mois de novembre aux Etats-Unis pour pouvoir se repaître de serpents à volonté, la date japonaise est pour le moment fixée au mois de décembre. En ce qui concerne l'Europe, il vous faudra chers amis ronger votre frein encore de longs mois, Konami a en effet annoncé le jeu pour le mois de mars prochain. Gageons que le temps supplémentaire sera, comme c'était déjà le cas sur MGS2 et ZOE2, mis à profit pour nous offrir une version légèrement améliorée. En attendant un test en beton armé pour fêter sa sortie. MGS Relives Yesterday to Survive Tomorrow.

METAL GEAR AC!D

SNAKE INFILTRE LA PSP

Acid Trip

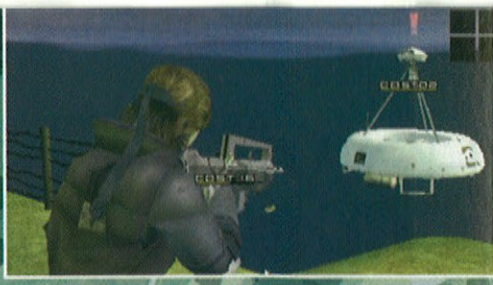
Alors que tout le monde a le regard tourné vers de prochaines infiltrations camouflées en pleine jungle, un petit groupe de développement au sein de Konami Computer Entertainment Japan prépare une révolution. Son nom : Metal Gear Acid ou Ac!d pour reprendre le célèbre signe d'étonnement des gardes desquels vous vous jouez. Ce nouvel épisode des aventures rocambolesques de notre homme de l'ombre est actuellement en préparation sur la prochaine console portable de Sony, la fameuse PSP. Vous incarnerez Solid Snake dans une nouvelle mission d'infiltration dont les tenants et aboutissants ne nous ont pas encore été révélés. Il croisera sur son chemin une nouvelle héroïne qui aidera Snake à certains moments de sa mission mais dont le nom est encore inconnu. Si l'histoire semble des plus classiques, il en est tout autre du côté du système de jeu. En effet, fini l'habituel mélange d'action et d'infiltration auquel nous avait habitué la série depuis ses débuts. L'intégralité de l'expérience proposée par Metal Gear Ac!d repose sur un système de cartes d'actions permettant de contrôler ce cher Snake à travers une série de courtes missions. Au début de chaque mission, vous êtes chargé d'un ensemble d'objectifs à remplir en enchaînant de manière logique vos cartes. Vous disposez d'un certain nombre de points d'actions à chaque tour de jeux, ces points peuvent être dépensés en utilisant vos cartes qui possèdent chacune d'un certain "coût".

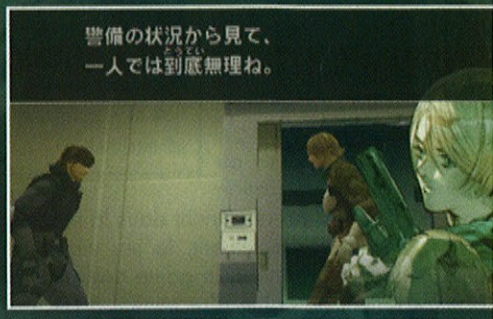
Acid Action

Ces dernières sont divisées en cinq catégories différentes : Action permet à Snake d'attaquer en visant un point précis du corps, la carte Headshot par exemple permet de viser la tête mais vous impose un malus de 30% en précision. Les cartes de type Item vous proposent d'utiliser une ration ou de vous équiper d'un accessoire particulier comme un gilet pare-balles ou se cacher dans le mythique carton. Character permet de faire intervenir un personnage de l'univers de Metal Gear dans votre mission ; on retrouve par exemple Meryl qui vous propose de réduire le coût d'utilisation de vos cartes ou le Colonel Campbel dont le rôle est de déclencher des explosions autour de vous. Les cartes Support permettent de faire effectuer des actions particulières à Snake comme se cacher ou se pendre à une rambarde. Enfin, les cartes Weapon vous proposent un large panel d'armes tiré de l'univers de la série dont le fameux SOCOM. Afin de faire facilement le tri, chaque type de carte possède une couleur propre en plus de disposer d'une image illustrant son action ou effet.

Acid Substance

Le créateur et producteur de la série Hideo Kojima, trop occupé à superviser la réalisation de Metal Gear Solid 3, a confié à de jeunes talents de son équipe la charge de ce projet. On trouve d'une part Masahiro Hinami qui a travaillé sur les récents opus de la saga en plus d'avoir participé à Ring of Red sur PlayStation 2 et Bokura no Taiyou sur GameBoy Advance. Il est assisté dans sa tâche par Shinta Nojiri, lui aussi habitué de la série, dont on a déjà pu apprécier le travail plus particulièrement sur Metal Gear Ghost Babel pour GameBoy Color. L'équipe avoue avoir beaucoup de pression pour ce projet d'autant plus qu'Hideo Kojima leur laisse carte blanche quant à la création du titre. Lors des phases de dialogues, les visages des protagonistes seront affichés en insert à l'écran sous forme d'illustrations. Enfin, pour les personnes qui se posent des questions sur l'énigmatique titre "Acid", Hideo Kojima précise : "Nous faisons un Metal Gear pour une nouvelle console donc nous créons un nouveau genre de jeu dérivé de Metal Gear. En termes musicaux, on trouve aujourd'hui l'Acid Jazz qui découle du Jazz, l'Acid Techno de la musique électronique. Metal Gear Acid est une nouvelle vision de l'univers de la série par de jeunes créateurs." Aucune allusion à une substance subversive très à la mode il y a quelques années donc... Metal Gear Acid est en plein développement et ne devrait pas être prêt pour la sortie de la PSP au mois de décembre, il la suivra cependant de très près.





COMMENTFAIREUNJEUVIDÉO ?

HOWTOMAKE VIDEOGAMING PART:3

GAME DESIGN vol.1

Après avoir défriché un peu le terrain en revenant sur la conception d'un jeu vidéo, il est temps de s'attaquer au plat de résistance, le game design. J'espère que ce petit détour aura permis de replacer un peu les choses dans leur contexte avant de s'engager pour de bon sur ce thème. Cette fois, je vais revenir concrètement sur le métier de Game Designer avant de passer, dès le prochain numéro, à des analyses thématiques sur des jeux qu'il me semble intéressant d'étudier.

Yan Fanel

QU'EST-CE QUE LE GAME DESIGN ?

Si vous avez lu avec attention les deux précédentes rubriques, vous devriez avoir une idée globale de ce que représente le game design dans un jeu vidéo. Oubliez la confusion entre game designer et character designer, parfois entretenue par certaines formations tournées davantage vers l'infographie que vers la conception. Loin de proposer une définition académique, je vais brièvement résumer le sujet. Le game design d'un jeu est l'ensemble des règles et des mécanismes qui régissent son univers. Contrôle du personnage, gameplay, structure de progression et narration sont des thèmes qui résonnent dans la tête des game designers. Seulement, le jeu vidéo est une création d'équipe et le game design n'est pas forcément palpable directement à l'écran, la première idée qu'on s'en fait est donc en réalité le gameplay, l'une de ses composantes. Concrètement, le document de game design prend souvent la forme d'une bonne grosse bible (dans le sens bible de séries TV) qui se doit d'être exhaustive.

Deus EX 2, représentant du level design systémique par excellence

Le game designer est au centre du jeu mais n'est pas le seul à intervenir dans le processus créatif. Si certains game designers sont également des auteurs, ce n'est pas une règle, bien au contraire. Tout comme le réalisateur n'est pas nécessairement l'auteur au cinéma, le game designer peut être un technicien (ce qui ne l'empêche en rien d'être créatif) dont la charge est de concevoir à la fois le jeu dans sa globalité (« High Concept ») et dans ses moindres détails (« Game System »).

Le parallèle avec le métier de réalisateur est aisé, et plus encore avec le métier de scénariste puisqu'un scénariste entreprend l'acte d'écrire mais son œuvre achevée n'est pas directement disponible. Le game design n'est pas plus lisible qu'un scénario de film et se retrouve intégré dans le tout global qu'est le jeu vidéo en tant que produit fini. Il y a donc une dépossession de l'acte créatif (ce qui n'a rien de négatif), qui passe par toute l'équipe, chacun apportant sa pierre à l'édifice. Dans l'absolu, le game design est nécessairement une œuvre incomplète, préparatoire pour le produit final. Le transfert de l'écrit (le game design en tant que document) à l'écran (le jeu final) est bien évidemment indispensable et se fait parfois de façon aussi douloureuse que jouissive. L'ultime validation d'un gameplay ne peut se faire qu'une fois un prototype jouable en main.

Metal Gear Solid, le jeu qui détruit volontairement son « Suspension of Disbelief »

Douloureux parfois car de nombreuses idées vont rester sur le papier, faute de temps, faute de moyens, faute d'avoir soulevé l'enthousiasme collectif. Ce n'est pas plus mal car contrairement aux idées reçues, il ne suffit pas d'avoir des idées pour être game designer. Tout le monde a des idées mais n'est pas forcément capable de les traduire de manière intelligible en terme de gameplay et de trier ces mêmes idées pour conserver les plus intéressantes et les mettre en application au cours d'un processus de production. Jouissif car la récompense de voir ses idées traduites à l'écran est une émotion unique. La récompense suprême étant de voir des joueurs s'amuser grâce à celles-ci et surtout de satisfaire les joueurs les plus exigeants. Avant d'en arriver là, autant dire qu'il y a du chemin ! S'il y a bien un domaine dont le game designer doit être le garant, c'est le plaisir du joueur.

F-Zero GX, la définition même du gameplay poussé à l'extrême sur GameCube...

LE GAME DESIGNER

La principale compétence d'un game designer est l'écriture. Avoir des compétences techniques est un plus mais concrètement, un game designer produit du jeu, des idées. Aucune compétence en programmation ou en graphisme n'est nécessaire, même si une bonne vision de la chaîne de production est indispensable. L'objectif est de formaliser ses idées, mais aussi celles des autres, pour pouvoir en préparer la production. Autant dire que la confusion et le manque d'organisation ne font pas bon ménage avec le métier.

Un game designer produit des documents divers et variés. Il doit être autant à l'aise avec des résumés très succincts de concept qui récapitulent les points essentiels qu'avec les gros documents de plusieurs milliers de pages. Il n'est pas rare qu'un game design document fasse un bon millier de pages, même si cette démesure peut nuire à son côté lisible (car un game design trop volumineux, mal structuré et trop imprécis ne sert strictement à rien). Le but est donc d'écrire des documents agréables à lire, pas trop long (sinon personne ne les lira, le temps est précieux) et aguicheurs. Il faut séduire le lecteur, le convaincre que ces idées sont les bonnes. Les documents s'adressent à plusieurs personnes, aussi bien internes à la production qu'externes. Une bonne tenue des documents de travail est nécessaire, pour ne pas dire vitale.

Une bonne culture générale est aussi indispensable, tout comme une bonne culture vidéo ludique (mais cela va de soi). Il faut surtout avoir une bonne vision d'ensemble et une certaine capacité d'analyse. Pour pouvoir reprendre les règles, les contourner, les détourner, il faut forcément les connaître, et elles ne sont pas marquées dans les bouquins. Oui, le game designer joue, mais il doit jouer de manière intelligente, pas simplement par plaisir.

Je me permets un petit parallèle audacieux avec un bouquin que certains amateurs de culture japonaise connaissent certainement, le Traité des Cinq Roues écrit par Miyamoto Musashi lui-même (excellent au passage, je le recommande chaudement à tout le monde). Ce dernier compare le métier de Samurai à celui d'un charpentier et voici ce qu'il dit : « Quant aux Samurais, ils inventent toutes sortes d'armes. Ils doivent connaître les caractéristiques de chaque espèce d'arme. [...] Si un Samurai n'était pas

familier avec les armes et qu'il ignore les caractéristiques de chaque arme, ne serait-il pas insensé ? ». Il en va de même pour toute chose et le jeu vidéo n'y fait pas exception. Remplacez chaque type d'arme par chaque type de jeu pour comprendre le sens de ce parallèle. Connaître tous les styles de jeu, les règles et les variantes permet de forger sa propre voie. Il faut tout connaître, puis tout oublier et faire la synthèse pour avancer efficacement. Il n'est pas forcément nécessaire d'innover ou d'être trop spécialisé.

Residen Evil, ici dans son remake GameCube, est le fils caché d'Alone in the Dark

La nouveauté est louable, mais n'est pas garant d'une réussite. Innover est difficile, surtout si l'on a conscience du nombre de jeux sortis à ce jour. On peut voir l'histoire du jeu vidéo comme un long chemin dont certains titres se sont plus ou moins écartés. Ce média progresse surtout par décalage. Vous prenez Resident Evil, héritier de Alone in the Dark comme exemple et vous arrivez à Silent Hill. Quasiment l'intégralité du contenu de Silent Hill s'est fait en décalage de la référence qu'était Resident Evil. Beaucoup d'innovations de gameplay sont nées de la même manière. Appliquer les recettes qui marchent n'a rien de péjoratif. Nintendo, dont les équipes font partie des plus réputés, exercent les mêmes techniques et les mêmes ficelles depuis plusieurs années avec brio. Cela porte même le nom de « savoir-faire ». La jouabilité « à la Nintendo », la progression « Miyamoto-esque » ne sont pas des idées sorties de nulle part, ce sont des faits.

Etre trop spécialisé est également un risque à courir. Le premier réflexe, quasiment naturel, du game designer est de faire le jeu auquel il a envie de jouer. Paradoxalement, le risque de se retrouver dans les clichés du genre ou d'être cloisonné à des concepts précis est grand. Pour éviter ce célèbre écueil, il est nécessaire d'avoir une vision large et savoir réagir froidement, le moins subjectivement possible. Le côté affectif est très présent dans le jeu vidéo, mais il faut parfois s'en détacher, s'extraire d'idées encombrantes en terme de production. C'est également une qualité première.

Silent Hill se démarque de la concurrence par une ambiance malsaine qui met le joueur mal à l'aise.

Exercer la critique est, à mon sens, une bonne épreuve car cela permet de formaliser, d'avoir un regard critique immédiat sur ce qu'on fait. Connaître ce qui fonctionne bien, ce qui fonctionne moins et ce qui ne fonctionne pas du tout est la base pour avancer. Combien d'idées sembleront géniales à une seule et unique personne ? Une idée exprimée doit faire écho chez tout le monde, fournir de la matière pour l'imagination, avoir une résonance.

MAIS PAR OÙ COMMENCER ?

Pour les lecteurs séduits par ce métier, ou seulement intéressés, démarrer le game design n'est pas forcément évident. Il n'y a pas de méthodologie immuable qui fonctionne à coup sûr, cela dépend de votre sensibilité. Ce qu'il faut garder en tête, c'est d'être organisé, structuré mais créatif, enthousiaste sans être naïf et surtout rigoureux ! Il faut bien avoir en tête que peu d'idées sont vraiment originales et que certaines sont dans l'ère du temps. Prenez le cas de deux thèmes : les pompiers et les gladiateurs. Jusqu'à l'année dernière, il y avait relativement peu de jeux centrés sur ces thèmes et on en trouve plusieurs désormais. Il y avait un terrain inexploité et tout le monde s'en est rendu compte au même moment ! Le thème n'est pas bon ou mauvais, mais il n'est plus original.

Poser ses idées est parfois complexe mais la littérature relative au game design est abondante, pour peu que vous lisiez l'anglais. Car en français, c'est le désert pur et simple. Le seul ouvrage correct est « Ecrire pour le Jeu » de Emmanuel Guardiola qui aborde à la fois le game design, le scénario et la narration. Pour parfaire votre éducation, le site de référence www.gamasutra.com est une mine d'articles, dont certains focalisés sur le game design. Soyons franc, tout n'est pas bon à prendre et certains rédacteurs ont une fâcheuse tendance à croire détenir la seule et unique vérité. Pourtant, certains documents sont intéressants, notamment les chroniques de Ernest Adam. Indispensable également, le vieux « Art of Computer Game Design » de Chris Crawford (qu'on trouve sur le net en format .pdf), une mine d'informations très en avance sur son temps.

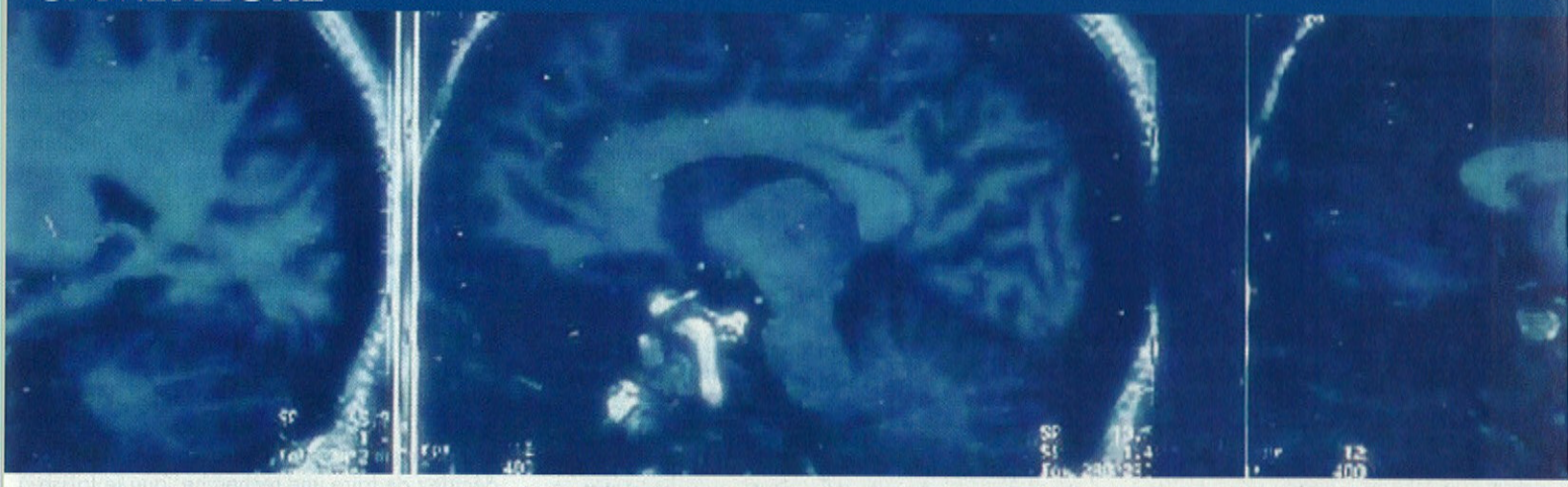
Gamasutra.com, le site de référence sur l'industrie du jeu vidéo et les techniques de game design.

Pour bien débuter, il ne faut pas seulement être capable d'avoir des idées. Encore une fois, ce n'est l'apanage de personne, d'autant qu'une idée en soi ne vaut pas grand-chose si elle n'est pas mise en pratique ; elle n'est même pas protégeable juridiquement. Plus important est de comprendre l'extension d'une idée et son impact sur une autre. Il n'est pas évident de voir que deux bonnes idées vont très bien marcher indépendamment alors qu'ensemble, l'une peut empiéter sur l'autre ou l'atténuer. Chaque idée doit être intégrée pour former un tout global cohérent. Bien des game designers se sont dit qu'en prenant les meilleurs idées de plusieurs jeux et en les mettant ensemble, le résultat serait bon. C'est une erreur commune.

Autre chose, il ne faut pas hésiter à être curieux en général, à avoir envie d'en découvrir plus. Certains concepts sont particulièrement à la mode dans le milieu, il faut impérativement les connaître. De narration environnementale à level design systémique (ou gameplay émergeant) en passant par le fameux « Suspension of Disbelief ». Google sera votre ami si vous décidez de faire une recherche, que je laisse à vos soins (on pourra y revenir au besoin dans les prochains volumes, s'il y a demande). En deux mots, il faut être à la pointe de ce qui se fait actuellement pour envisager l'avenir.

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

Voilà, nous avons fait un petit tour d'horizon rapide du sujet, il y a encore bien des choses à dire mais la place me manque. Sachez juste que game designer est un métier qui attire beaucoup de monde, déjà trop de monde et que les places sont chères. Mon objectif était de sensibiliser au game design pour ensuite développer des thèmes particuliers. A partir du prochain numéro, je vous proposerai des études pratiques de game design centrées sur des points très précis. Pour la partie théorique, il existe des formations sur le sujet, qu'il faut envisager sérieusement si le game design vous intéresse. Mais rien ne remplace le travail et la réflexion personnelle à fournir.



Violence et Horreur vidéo ludique
Jusqu'où iront le mal et la peur ?

Il paraît présomptueux de dire que « Game Heure » est la première rubrique "pseudo-philosophico-vidéoludique" régulière dans un magazine de jeux vidéo. Si ce magazine peut se targuer de laisser libre court à la liberté d'expression, il se voit doté aujourd'hui d'une mission peut-être encore plus importante et noble : vous faire réfléchir, vous les lecteurs et joueurs de votre état. Réfléchir librement. Et ce mot est très important. Il prendra naturellement son sens parmi les sujets à venir, parfois dérangeants mais toujours traités sous l'angle de la sincérité. Il n'y pas une mais plusieurs vérités, à vous de discerner celle qui éclaire le plus vos méninges. Sans transition, asseyez-vous confortablement et préparez-vous sur le champ à pénétrer dans le royaume de l'effroi. En ressortirez-vous indemne ?

Par Frédéric.B

Les temps changent. A l'aube des 256-bits, jamais les jeux n'ont été aussi réalistes, aussi effrayants voire aussi violents pour certains d'entres eux. Cette tendance risque encore de s'amplifier avec la future génération de consoles. Allant toujours plus loin dans l'immersion, dans l'art de plonger le joueur au creux d'un univers si réel dont il est parfois très difficile de distinguer le vrai du faux. On peut décemment s'interroger sur les risques réels et même irréversibles que pourrait encourir massivement la conscience des joueurs devant un tel déluge de véracité virtuelle actuelle et surtout à venir. A défaut d'ouvrir un long débat, ce dossier permet néanmoins de faire le point, à l'aide de spécialistes diplômés, avant que la machine vidéo ludique ne soit rattrapée dans ses rêves, ses délires et ses fantasmes colorés sans limites par les cauchemars humains sans lendemains.

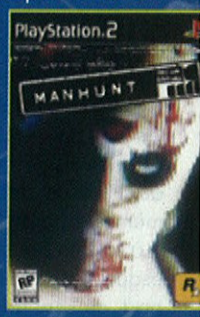
La peur de la peur ?

Resident Evil : un jeu, un mythe. Si des softs de jadis, tels que la série des Castlevania, composaient il y a bien longtemps déjà avec le champ lexical de l'horreur, il ne s'agissait pourtant que des prémices de ce qui allait aboutir ensuite. Les jeux à caractère d'épouvante, nourris d'inspiration cinématographique noire et de légendes païennes ne faisaient pas peur au sens propre du terme. Idem pour les jeux violents où le sang faisait plus sourire que frémir. Trop démonstratifs ou pas assez recherchés diront certains. Mais la vérité est ailleurs : c'est surtout la puissance technique des machines qui faisait défaut et on s'en rend parfaitement compte maintenant. Car aujourd'hui, le son dolby digital et la qualité graphique monumentale confère aux jeux d'horreur une tout autre signification. Jamais l'atmosphère, la tension, le mal n'auront été aussi palpables. Jamais la violence n'aura été aussi exacerbée dans les jeux de guerre. Les développeurs des Silent Hill et autres Doom usent de tout leur talent pour peindre des œuvres numériques qui sautent à la gorge comme une sangsue fantomatique. La peur fait maintenant vraiment peur, la violence frappe en pleine face, car celles-ci ne sont plus montrées mais peut-être pire encore : suggérées, désignées. Il faut avoir le cœur bien accroché pour s'enfoncer dans les dédales d'un survival-horror, seul dans le noir et à une heure tardive ! Et à ce sujet, il y a une véritable hypocrisie. Car beaucoup se ventent d'avoir parcouru de A à Z un jeu d'horreur... Mais combien de fois la lumière a-t-elle été rallumée et le son baissé ? Les joueurs tenteraient de se protéger... Mais de quoi ? De la folie dans laquelle ils pourraient tomber ? Impossible de ne pas ressentir un malaise une fois cette question posée.

Ce qui ne me tue pas me rend plus fort

Néanmoins, les jeux vidéo sont aujourd'hui de plus en plus plébiscités par les médecins, qu'ils soient psychiatres ou neurologues, ainsi que par l'ensemble de la communauté des psychologues. Les jeux vidéo, paraît-il, posséderaient des vertus thérapeutiques pour lutter contre certaines phobies et seraient un outil exemplaire pour améliorer les performances d'analyse et de réflexes chez l'être humain.

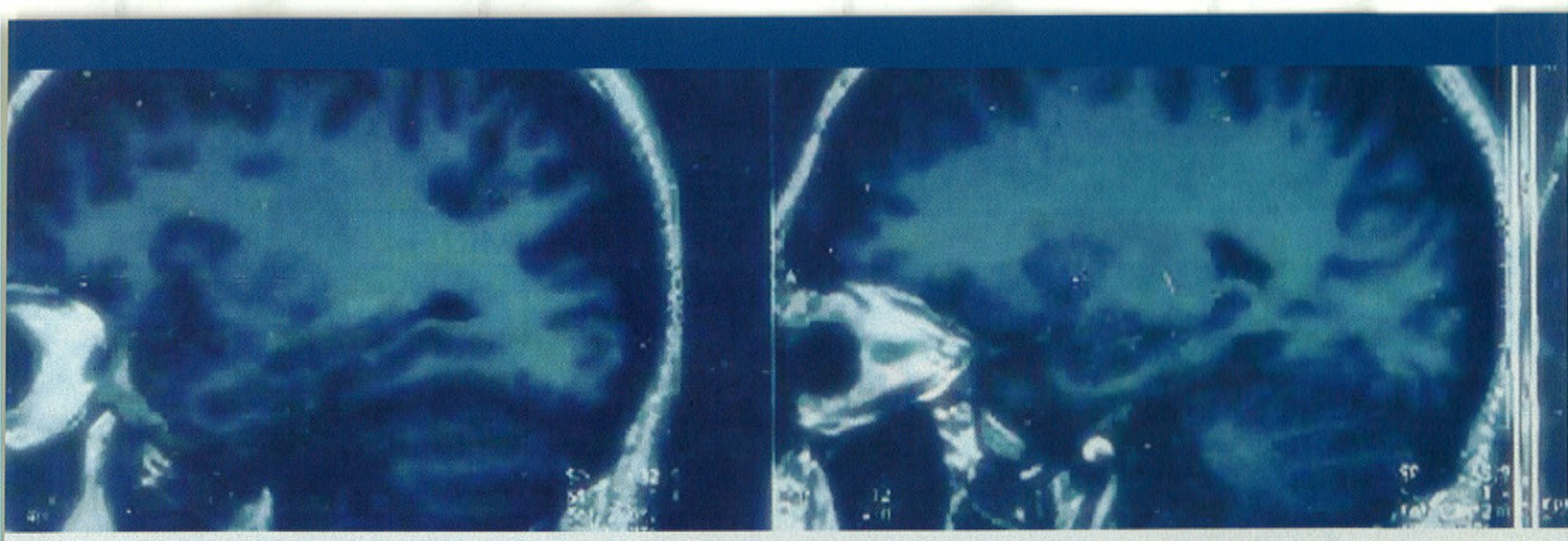
Belle revanche pour un loisir dit « malsain » qui fut désigné autrefois comme le principal déclencheur de crises d'épilepsie et régulièrement décrit comme l'allégorie contemporaine de la violence. Alors, que penser aujourd'hui de ce tournant positif aussi déconcertant qu'inespéré ? S'agit-il d'un phénomène de mode empreint d'une hypocrisie générale qui attend son compte à rebours avant d'éclater ou bien peut-on tendre vers une prise de conscience enfin positive de ce loisir pas comme les autres ? La réponse se forgera avec le temps, mais on peut d'ores et déjà prédire à nos consoles un avenir en constante mutation, dont les visages de ses héros peuvent aussi bien prêter à sourire qu'inspirer de l'effroi comme le dernier Manhunt...



Lorsque la violence agresse la rétine

Parmi les critiques les plus récurrentes émises sur l'univers des consoles, il y en a une qui revient en boucle inlassablement, il s'agit bien évidemment de la violence. Pourtant, ces consoles ne sont pas les seuls média à en distribuer gratuitement, pourrait-on dire.

Comme le précise le Dr Emmanuel Natezia, psychiatre à Nice : « La violence est présente dès l'enfance dans les cours d'école quand les garçons jouent à se battre munis d'épées ou de pistolets en plastique. Mais dans un FPS (note : saluons l'effort fait par le médecin pour avoir utilisé ce terme spécifique de gamer !), un enfant pourrait voir son comportement dévier vers de la violence brute et réelle à cause du niveau de stress et le réalisme du meurtre qui est insufflé à ses yeux. Il est donc normal de lui interdire ce type de distraction. Or, un adulte, quant à lui, connaît le code des valeurs et son esprit étant formé, celui-ci prendra le recul suffisant pour ne pas faire d'amalgame. (...) De ce fait, seuls les sujets les plus fragiles ou sensibles peuvent être influencés par un jeu ou tout simplement voir leur



nature intrinsèquement violente se révéler. Il n'y a donc pas de raison médicalement suffisante pour interdire ce loisir tant qu'il reste virtuel. Mais je me permets d'ajouter un bémol : rien ne dit que le réalisme des jeux à venir, en perpétuelle évolution, n'est pas un danger pour le sujet lambda. Il faut prendre aujourd'hui la notion de violence très au sérieux mais l'interdire ne reviendrait qu'à mieux la louer», termine le Docteur. Nous voilà donc tous rassurés pour l'instant. Qui a crié «Tous à vos guns !!» ?...

Patrick Mouant, psychologue diplômé à Nice, ajoute : "Le fait de mettre une indication sur la jaquette est une mesure très intéressante. Je pense qu'il faut prendre les jeux violents comme un défouloir qui permet d'évacuer le stress et tend à canaliser les ressources d'adrénaline dans le corps. La violence, dans une certaine mesure et quand elle est bien utilisée, tue d'autant plus la violence qu'elle grave dans l'inconscient une satyre d'aberration humaine qu'est le mal intérieur. Le jeu doit se moquer de la violence, c'est la meilleure façon de s'en dégoûter et finalement de la fuir. Seuls les sujets dits «hyper-réceptifs» peuvent subir des affections neuropsychiques.» Le psychologue poursuit : «Ces meurtres établis aux Etats-Unis où l'on dit du jeune criminel qu'il s'est inspiré d'un jeu pour commettre son crime demeure pour l'instant des actes trop isolés pour imaginer qu'un jeu ait pu avoir une réelle influence.» En résumé, pas d'inquiétude à avoir, donc. Mais les spécialistes interrogés convergent toutefois leurs opinions vers une appréhension pour les technologies à venir et les jeux qui pourraient y être développés.

Le software derrière les affres de l'effroi

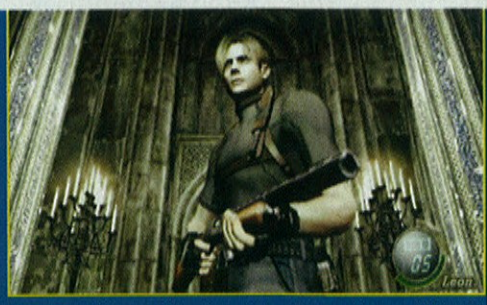
Ramener le jeu vidéo à l'exercice simple d'un défouloir doublé de bestialité gratuite serait évidemment le fruit d'un raisonnement trop succinct. Car il est aujourd'hui prouvé scientifiquement que la pratique de certains types de softs, notamment ceux comprenant une violence prononcée, permettent non seulement de lutter contre «ses peurs enfouies et également de muscler le cerveau face à une situation de danger mobilisant les ressources d'adrénaline du corps», précise le Dr Natezia. «A long terme, et bien utilisés, je pense que les jeux vidéo du type immersif (les FPS donc, pas les Mario !) rendent plus performant face à une situation réelle qui nécessite une concentration intense.» L'armée, les cosmonautes utilisent des logiciels d'entraînement qui sont aujourd'hui très proches des softs auxquels nous jouons. Il va de soi que la technologie, bien employée et sans débordements, n'a de fin que l'optimisation des capacités humaines et son confort.

Le psychologue Patrick Mouant ajoute que «faire face à ses peurs ancestrales, comme lutter contre des monstres et résoudre des énigmes dans des atmosphères appelant la claustrophobie permet à l'esprit de se décharger d'une valise pesante de sentiments qui nuisent au quotidien. De même qu'un jeu comme Résident Evil pourrait chasser les idées de mort à cause du fait d'y être directement confronté.»

Les débordements existeront toujours

Hélas, il y aura toujours des personnes pour cracher leur venin... et des jeux idéaux pour le distiller. La violence connaît ses débordements aussi dans le jeu vidéo et il peut même s'avérer qu'elle soit dangereuse. Patrick Mouant explique que «des jeux comme Mortal Kombat ou la violence est à l'honneur sans aucun code, aucune morale sont des objets dangereux pour l'enfant car il n'y a pas de règles ni de filet. L'adulte peut aussi se sentir mal à l'aise devant une telle masse d'hémoglobine. A l'inverse des FPS, il ne s'agit pas de survivre dans une cause juste mais de tuer gratuitement. On pourra toujours dire que le trop plein de violence de Mortal Kombat est une métaphore, un objet qu'il faut prendre avec la dérision qu'il demande d'impliquer, il n'empêche qu'il ne véhicule rien d'autre que du mal. Quant à ce fameux Manhunt, je ne préfère même pas en parler.» Si l'on demande au psychiatre son avis sur les jeux à la violence extrême, celui-ci va même jusqu'à dire que «de tels jeux, en particulier Manhunt pour ne pas le citer, peuvent laisser des séquelles irréversibles dans le cerveau de la même manière que trop regarder le soleil peut abîmer la rétine à vie voire l'aveugler. La conscience devient haine, l'être humain devient écervelé. Je pense qu'il faut mettre une sonnette d'alarme et à défaut d'interdire, ne pas donner de crédit à ces produits car ce serait leur rendre service. En outre, le réalisme de plus en plus poussé des consoles ne peut que renforcer le choc.

Ces logos servent aujourd'hui à catégoriser la violence.



Au-delà de l'enfer...

En définitive, et d'après l'avis de nos deux spécialistes, la violence en soi n'est pas négative à condition qu'elle soit entourée de filets et qu'elle obéisse à des règles. Mieux : elle peut être artistique et créatrice de chefs-d'œuvre. Quoi qu'il en soit, l'éthique est une nécessité. Le fait de mettre des interdictions d'âge sur la jaquette de certains jeux est, on ne le répétera jamais assez, une vraie bénédiction. Car lorsqu'on parlera, que ce soit les journalistes ou la vieille tante aigrie, de la violence des jeux, on pourra dire en soufflant « certes, il y a de la violence extrême dans CERTAINS jeux, pas dans LE jeu vidéo dans ses lettres nobles et son monde artistique global. Nuance !». Dans la viande, il y aura toujours des morceaux au goût raffiné et d'autres pièces à ne pas mettre entre toutes les mains, il en va de même pour l'univers des Mario et autres Manhunt...

L'avenir appartient donc aux joueurs, qu'ils soient nouveaux venus dans l'univers vidéo ludique ou vieux combattants de l'ère des 8-bits. Ce sera à eux et à eux seuls de décider du choix qu'ils désireront prendre et qu'ils imposeront aux développeurs. C'est également aux plus expérimentés, dont vous faites peut-être partie, de porter le flambeau et de montrer le bon chemin. Le patrimoine des jeux vidéo ne doit jamais se faire oublier. Toute la beauté, toute la force et toute la richesse d'un simple et bon jeu n'a-t-il jamais rappelé au moins une fois à celui qui y joue qu'il existe peut-être, quelque part, un monde meilleur ? Ne gâchons jamais cette idée, cette douce pensée chimérique car la violence, elle, n'en est pas une.

L'UNIVERS DES COLLECTIONNEURS

Le collectionneur. Charmant animal, bien que souffrant parfois de sérieux troubles sociaux, pullule dans nos contrées où l'augmentation des revenus et la diminution du temps de travail lui donnent un écosystème parfaitement adapté dans lequel il s'épanouit à son gré. Vous en avez sûrement, et fréquemment, rencontré. Mais derrière son aspect jovial et sa mine réjouie se cache un terrible malaise, une affection incurable, un mal qui sera peut-être considéré comme la maladie du 21ème siècle : la collectionnite subaigüe avec tendance à la dépense de type maniaque..

Link

es gens m'appellent Video Game Collector. Vous omprendrez sûrement pourquoi.

télévision intégrant une Dreamcast, encore un appareil idéal pour frimer juste en regardant la télé.

Avertissement des auteurs : ceci est une fiction. Toute ressemblance avec des personnes ou des faits ayant existé est purement... voulue...

Tout avait commencé par un samedi comme les autres. Réveil matin réglé pour cinq heures tapantes. Comme à l'accoutumée, mon cerveau surexcité s'était réveillé dix minutes avant l'heure H. A croire que mon rythme nycthéméral était conditionné par ma passion. Le même rituel qu'à chaque fois. Mes listings, mes sacs plastiques, le papier bulle et bien sur du cash, énormément de cash. Le tout empilé dans mon sac à dos, je sortais lentement, prenant bien garde à ne pas réveiller mes colocataires. Le premier bus. Je ne suis pas seul dedans. A l'arrière, un poivrot qui tente même de me faire la conversation. Vues les difficultés qu'il semble éprouver pour épeler son nom, j'en déduis que le trajet sera passionnant. Heureusement, il descend vite me laissant seul à ma préparation psychologique. Encore un de ces jeunes qui se sera fait refouler de boîte pour ivresse incontrôlée. Et qui éprouve le besoin de faire chier les autres une fois sa soirée terminée. L'objectif de ce matin est assez violent. Cinq kilomètres de long. Trois mille exposants. Une brocante énorme, et je n'ai qu'une heure pour tout rafler avant que les autres rapaces ne se ramènent. Vingt minutes de trajet en bus. Je suis enfin arrivé. Peu de stands déballés, mais déjà beaucoup de participants présents. Je fais un rapide repérage. Il ne semble pas y avoir beaucoup d'autres collectionneurs. Tant mieux. Je vais pouvoir, prendre un peu de temps et goûter à ce doux plaisir qu'on appelle « chiner », les japonisants m'excuseront ce mauvais jeu de mot.

Après un rapide tour d'horizon, je me lance en commençant par ce Bare Knuckles 3 qui traîne sur le coin d'une table surveillée par un gosse. «Tu le vends combien ton jeu Megadrive là ?» «Le Japonais là ?» «Oui» «Je sais pas, il marche pas sur ma console. 5 euros, ça vous va ?». 5 euros le Bare Knuckle 3 en boîte avec notice. Comme à chaque fois dans ce genre de situation, je sens des frissons de plaisir me parcourir le dos. J'adore les brocantes. J'ai déjà ce jeu en double. Pas bien grave, je trouverai toujours quelqu'un pour me l'échanger. «J'achète». Cinq minutes plus tard, je tombe nez à nez avec une boîte neuve d'Atari 7800. «Combien pour cette console ?» «10 euros». A ce prix-là, je ne négocie généralement pas beaucoup. Mais là, c'était trop facile. Deux bonnes affaires en 5 minutes, tout l'intérêt disparaissait. «Vous avez des jeux avec ?» «Non». «Bon bah je vous la prends mais à 8 euros, vu qu'il n'y a pas de jeu» «Entendu».

Et ça a continué sur cette lancée pendant 3 heures. Je n'ai même pas eu besoin de trop négocier, à part pour le Landstalker que j'ai fait descendre jusqu'à 1 euro 50 sous prétexte que je n'allais rien comprendre à un RPG en japonais. J'avoue exagérer un peu quelquefois... En repartant de la brocante, je passe devant un cybercafé. Le déclic est quasi-instantané. J'avais complètement oublié mes enchères de cette matinée. Je rentre précipitamment et je fonce sur Ebay. Pile dans les temps. La première enchère finit dix minutes plus tard. J'ai le temps d'aller voir ce qu'il y a de nouveau. Depuis quelque temps déjà, je peste contre tous ces collectionneurs qui font flamber les prix sur le Net. Des jeux NES en loose qui montent jusqu'à 15 euros quand on les trouve souvent pour 5 fois moins en boîte avec notice. Ils n'ont pas compris qu'un des plus grands plaisirs de la collection était la recherche longue et pénible et l'extase qu'on ressent à l'arrivée, tel le marathonien nageant dans ses endorphines.

"Mes listings, mes sacs plastiques et énormément de cash"

Petit à petit l'oiseau fait son nid. Tout vient à point à qui sait attendre. Des concepts auxquels trop d'entre eux sont complètement sourds. Qu'on fasse le bourrin sur des objets rares (c'est ce qui va m'arriver dans 5 minutes), je veux bien, mais pour des jeux qui se sont vendus à des centaines de milliers d'exemplaires, non. Ça me rappelle ce gars qui frimait en me parlant de sa collection. « Je possède plus de 300 jeux NES, 200 jeux MasterSystem, une cinquantaine de consoles différentes » et bla bla bla... L'immense majorité en loose, évidemment. Quand je lui demande s'il compte acquérir des pièces rares comme Darius Alpha sur Nec, la Xbox Panzer ou pourquoi pas un kit de développement Saturn, qu'est-ce qu'il me répond ? « C'est impossible à trouver tout ça ! ». Je n'ai plus eu de nouvelles depuis qu'il a appris que je possédais ces quelques pièces. Où est l'intérêt de remplir ses armoires de trucs en mauvais état qu'on trouve partout et facilement

? Qu'on achète des jeux communs, soit. Qu'on les achète en piteux état, passe encore s'il s'agit d'achats nostalgiques. Mais qu'on fasse une overdose d'autosatisfaction parce qu'on remplit ses armoires de jeux bons pour la poubelle auxquels on ne jouera jamais, non ! Mieux vaut avoir une pièce rarissime en parfait état trônant seule au milieu d'une étagère qu'une avalanche de trucs dont on pourrait penser qu'ils ont été récupérés dans une benne à la déchetterie.

L'heure de la première enchère arrive. Encore une armada d'amateurs qui n'a pas pu s'empêcher de surenchérir plusieurs fois à la suite. Quand apprendront-ils qu'une enchère sur Ebay se joue à la dernière minute ? Surtout un samedi matin. Il regardent leur PC souriant, persuadés qu'à une minute de la fin ils vont gagner l'objet de leur désir. Ils ne se doutent de rien. Ils ne se rendent pas compte que je vais leur foncer dedans. Plus qu'une minute et quarante secondes. C'est encore bien trop tôt. Une minute. Cinquante secondes. Je clique sur enchérir. Je mets un prix maximal exorbitant, comme à chaque fois pour un objet rare. Cette fois-ci, il s'agit d'un Micro Machines MasterSystem. L'enchère en cours est à dix euros. J'en mets cinquante. Trente secondes, je valide. Je suis le meilleur enchérisseur. J'actualise la page plusieurs fois. Jusqu'à la dernière seconde, les autres auront tenté de récupérer leur dû. En vain. Ils se seront débattus jusqu'au dernier moment sans pouvoir rien faire face à moi. La sensation de puissance que cela procure est aussi différente à chaque fois qu'elle est inexplicable. Les autres enchères sont pour des jeux NES communs. Les bourrins ne sont malheureusement jamais en vacances. 17 euros le Zelda 1 en boîte. Alors que je viens d'acheter sa suite avec blister interne pour 3 euros à la brocante.

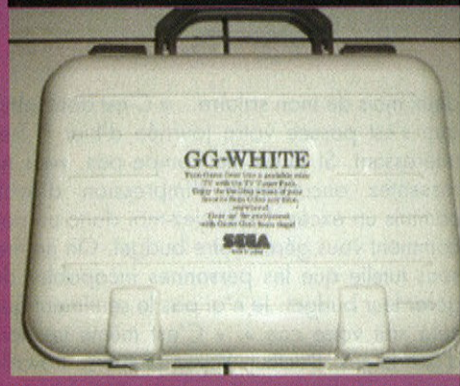
"Super Mario YM-901 quasi neuf en achat immédiat au Japon"

Un peu déçu de ne pouvoir augmenter plus mon stock de jeux, je fais une rapide recherche. Un Super Mario YM-901 quasi neuf en achat immédiat au Japon. Le jeu vient juste d'être mis à la vente. Le prix étant plus que raisonnable, j'hésite une fraction de seconde avant de cliquer sur « Acheter ». D'un clic de souris, je viens de dépenser 500 euros. Quand je pense que le dernier était parti pour le double. Encore un bon investissement. Je quitte donc le cybercafé, satisfait de ma glorieuse victoire. Le trajet me ramenant dans mon antre passant devant la vitrine du Cash Converters local, je décide de m'y arrêter. Encore un éclair de génie. Première vitrine du magasin, au milieu des CD audio et des DVD, un Sonic CD japonais sous blister d'origine. Bon début. Je me dirige vers le rayon MasterSystem qui était vide d'intérêt jeudi (juste une dizaine de Shinobi et des Rescue mission et autres The Ninja en pagaille). Il est rempli à craquer. Je commence à fouiller. Trente jeux dont les noms n'apparaissent pas dans mes listings. A deux euros le jeu, je ne vais pas me gêner. Et encore moins pour le OutRun 3D qui traîne au milieu des autres. Me voyant en train d'empiler les jeux sur le sol, le vendeur que je connais bien (forcément, deux ans que je passe trois fois par semaine. Avec moi comme client, ils ne sont pas prêts de faire faillite) me lance un « on a racheté tout un stock d'un magasin qui fermait. Je n'ai pas eu la place de mettre les trois quarts des jeux en rayons ». Et là, pour la énième fois de la journée, je ressens l'excitation qui monte en moi. Je me retrouve dans l'arrière-boutique (sans arrière-pensée...) devant trois cartons pleins à craquer de jeux MasterSystem et Game Gear. Pas grand-chose de nouveau du côté MasterSystem, à croire que le vendeur connaissait la liste des jeux me manquant et les avait tous mis en rayon. Mais les deux cartons Game Gear... Mon Dieu. Je ne m'en suis toujours pas remis. Mon portefeuille non plus. La quintessence même de l'orgie vidéo ludique. Soixante dix jeux Game Gear complets qui n'étaient jamais passés par la main d'un joueur (donc neufs), et encore moins par la mienne. Soixante dix jeux à quatre euros cinquante pièce. Je venais de débourser 500 euros sur Ebay, je m'apprêtais à sortir plus de 300 euros au Cash Converters. 800 euros en une matinée, mon record était loin d'être battu mais tout de même, cela représentait une somme d'argent conséquente. Mes économies du mois dernier. Elles étaient faites pour ça.

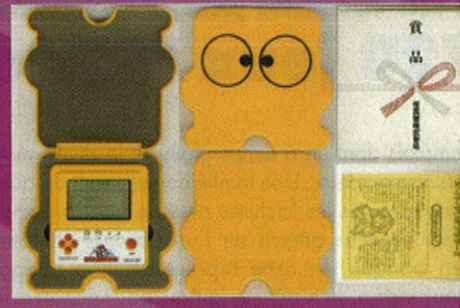
Aucune hésitation à avoir. La seule personne qui sera ennuyée par cet achat est la caissière qui aura passé vingt minutes à vérifier les jeux un par un et mettre les cartouches dans les boîtes qui étaient vides. Je sors ma CB et je vide mon compte des derniers euros qu'il contient. Nous sommes le premier samedi du mois, il est 10h30, mon budget «grand maximum à ne pas dépasser» jeux vidéo est bouclé. Mais je suis heureux comme je ne l'ai pas été depuis un moment (en fait, le mois dernier quand je me suis payé ma Hitachi GPS Saturn). Je rentre donc le cœur plein d'allégresse pour m'adonner à mon sport favori : le rangement et l'organisation de tous mes achats. Je suis passé expert en la matière. Dès mon arrivée, mes colocataires m'agressent. Ils me prennent pour un fou. « Encore une Megadrive ? Mais tu en as déjà au moins dix » « Mais qu'est-ce que tu vas faire de tous ces jeux, on ne te voit jamais jouer ! ». Pour une fois, ils ne me demandent pas où je vais ranger tout ça. Il faut dire qu'ayant réussi à ranger deux cent quarante jeux MasterSystem et Megadrive dans une étagère ne pouvant en accueillir, à vue d'œil, qu'une cinquantaine, ils ont compris que la place n'était plus un problème pour moi. Mais si on m'avait dit qu'ils me feraient ce qu'ils m'ont fait, je n'y aurais jamais cru. Me faire interner pour irresponsabilité. Vouloir me mettre sous tutelle. Tout ça parce que le mois dernier j'ai acheté une console valant

"Pour la énième fois de la journée je ressens l'excitation"

La Silver Dreamcast. soi-disant 200 exemplaires d
le monde mais cette donnée est très controversée



Regarder la télé sur sa Game Gear White, du g
luxe. Et avec sa valise diplomatique. Forcéme
mille exemplaires, on préfère éviter de l'abîmer.


Le Game&Watch Super Mario Bros YM-901

L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR

Ceci est l'exemple à ne pas suivre : une collection imposante mais donnant l'impression d'un empilement irréfléchi ne la mettant pas du tout en valeur.

La collection est un passe-temps passionnant mais qui nécessite une certaine rigueur. En plus de devoir se lever très tôt les week-ends (mais ne dit-on pas que l'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt ?), le collectionneur devra acquérir un certain sens de la logique et de l'organisation. En effet, quoi de plus difficile que de faire tenir d'innombrables quantités de babioles dans une étagère qui n'a pas été prévu pour ? Quoi de plus difficile que de ranger sa collection dans un ordre logique quand celle-ci s'agrandit de week-end en week-end ? Voici donc quelques petits conseils à tous nos amis collectionneurs (de jeux vidéo, cela va de soi, je ne parlerai pas ici de ceux collectionnant les kits de connexion AOL -il se reconnaîtra- ou encore les canettes de Coca-Cola).

Voilà comment ranger sa collection : aérée, structurée, vous obtenez un A+ Monsieur.

Achetez uniquement des jeux en boîte. Ils seront beaucoup plus simples à ranger et surtout donneront un aspect plus esthétique à vos armoires/étagères/vitrines (rayez la mention inutile). Si vous comptez exposer votre trésor dans une armoire, prévoyez toujours une étagère centrale dans laquelle vous diposerez vos plus belles pièces (que cela soit par leur rareté ou simplement par la jaquette) d'une façon très aérée. N'hésitez pas à inclure à cette étagère d'autres objets: des pins, des figurines, des statues résines etc. Pour le reste, il suffit d'aligner les jeux en respectant une règle très simple : on ne mélange pas les chats et les chiens ! Cela entraînerait un effet assez peu agréable. Enfin, pour les boîtes de consoles ou autres « limited edition box collector premium package », toujours en haut des armoires, cela rendra un meilleur aspect.

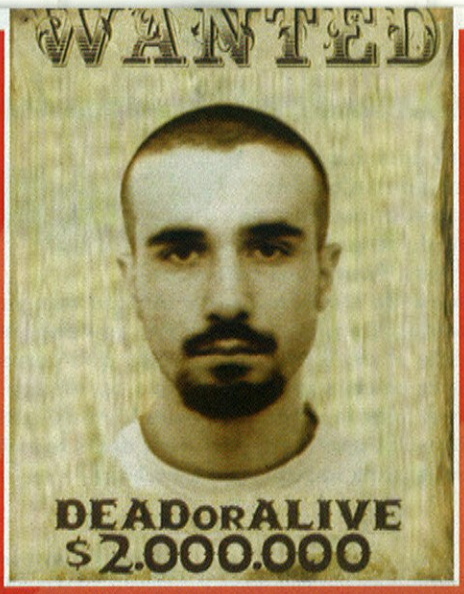
deux mois de mon salaire... « C'est donc ainsi que s'est passée votre journée d'hier ? Très intéressant. Si je ne me trompe pas, vous ne ressentez aucunement l'impression d'avoir commis un excès. Expliquez-moi donc un peu comment vous gérez votre budget. On ne met sous tutelle que les personnes incapables de gérer leur budget. Je n'ai pas le sentiment que cela soit votre cas ». « C'est même très loin d'être le cas, Docteur. Voyez plutôt. Je travaille environ 70 heures par semaine (j'ai pris trois emplois dont un à temps plein) et je divise mon salaire en deux. Une moitié comprenant de quoi payer toutes les factures plus de quoi prévenir les urgences atterrit sur l'un de mes comptes en banque. Le reste représente mon budget jeux vidéo. Je n'achète jamais pour acheter. Je ne le fais que quand certaines conditions sont remplies. Il faut que le jeu (ou la console) soit au moins en boîte (et que celle-ci soit en bon état) et surtout que le prix soit inférieur ou, à l'extrême limite, égal au prix auquel je pourrais revendre. Cela me permet d'avoir toujours de l'argent sur mon compte "jeux" pour éviter les cas très désagréables où je tombe sur quelque chose que je recherche désespérément depuis longtemps un jour où je suis à sec ». « Cela me semble être effectivement des plus raisonnables. Si vous m'expliquiez un peu à présent comment cette manie de la collectionnite vous est venue ». « Je crois qu'il faut aller en chercher les sources dans ma petite enfance. Je suis tombé dans cette marmite quand j'étais tout petit. En effet, mon père collectionnait les échecs, quant à ma mère, c'était les livres. Cela a dû influencer fortement ma psyché et c'est tout naturellement que j'y suis venu. Le phénomène s'est fait très progressivement. La première fois que j'ai recherché un jeu tel un forcené, c'était sur un coup de tête. J'avais très envie de rejouer à un jeu sur lequel je m'étais amusé des dizaines et des dizaines d'heures étant enfant. Mais ce n'était pas un jeu que je possédais. J'y jouais chez un ami. Quel joie quand je l'ai enfin déniché, caché sous une pile de bibelots dans une brocante à la campagne.

En ne fumant pas, j'économise l'équivalent 720 jeux MasterSystem"

Je crois que cette sensation a généré le déclic. Petit à petit je me suis mis à rechercher et acheter tous les jeux et consoles que j'avais eus en main étant petit. Il faut dire qu'à l'époque, pour pouvoir me payer des nouveautés, je revendais assez souvent les vieilleries : quelle bêtise ! Après, je suis passé au stade où j'achetais tous ces objets que j'aurais aimé avoir enfant mais que malheureusement mes parents ne pouvaient pas m'acheter. Je me rappelle encore du jour où je suis rentré avec mon centième jeu, tous supports confondus : c'était un mélange de fierté et d'autosatisfaction. Continuant sur ma lancée, je suis entré dans la phase d'où je ne suis pas prêt de sortir : l'achat systématique de tout ce qui a un rapport avec le jeu vidéo, en me limitant tout de même à ce qui est en parfait état. De cent jeux au total, ma collection est vite, très vite, passée à plus de 100 jeux par support. Et ça ne fait qu'augmenter... C'est une véritable passion, un loisir qui me prend tout mon temps mais aussi une bonne partie de mon argent. Mais je suis bien content de faire cela. Au moins, la collectionnite n'entraîne pas de maladies graves. Quand je pense à mon colocataire qui fume un paquet de cigarettes par jour. Cinq euros le paquet ! Plus de deux jeux MasterSystem au Cash Converters (excusez-moi, je raisonne en jeux MasterSystem quand il s'agit d'argent) ! Et tout ça pour quoi ? Rien, des cendres qu'on jette à la poubelle et un appareil respiratoire cancéreux dans 40 ans.

En ne fumant pas, j'économise de quoi me payer l'équivalent de 720 jeux MasterSystem par an ! Et c'est moi qu'on fait interner. Les fous. Et on pourrait continuer sur cette lancée. Entre les sorties en boîte, les litres d'alcool qu'ils s'ingurgitent toutes les semaines, les substances plus ou moins illicites. Ils ne se rendent pas compte que les vrais irresponsables, ce sont eux ? Ils ne se rendent pas compte qu'ils dépensent sûrement autant d'argent que moi pour du vent ? Et quand viendra la nécessité de revendre leurs biens pour éviter de se retrouver à la rue, ils feront quoi ? Avec tout ce qu'ils se seront infligé, même les mafias de l'est ne voudront pas de leurs organes...» « Je suis entièrement d'accord avec vous, jeune homme. Mais allez expliquer cela aux gens qui nous gouvernent... Et bien, il me semble que ma première intuition était la bonne, vous êtes parfaitement responsable de vos actes. Pas question donc de vous mettre sous tutelle. Mais essayez tout de même de vous modérer quelque peu afin de ne pas choquer autant vos collègues. Vous pouvez rentrer chez vous : votre cas n'a rien de dramatique. Mais je vous recommande tout de même de venir me consulter de temps en temps afin d'éviter que tout cela ne tourne au pathologique ». « Merci beaucoup docteur ».

Note à inscrire dans le dossier médical du patient : c'est donc lui ce tortue-géniale qui m'a doublé pour le Game And Watch Super Mario YM-901 sur Ebay. Prévoir plusieurs consultations pour diminuer son envie de collectionner



Nom : Rugal
Prénom : Isidore Kenneth
Age : La mise en quarantaine bien passée.
Sexe : Jamais (pendant une partie de Capcom VS SNK 2).
Profession : Retraite très anticipée.
Occupations : La misanthropie mais je n'en suis qu'un sympathisant occasionnel. La mise en boîte (complète et en boîte uniquement).
Devise : Tant qu'il y a de la vie, il y a des espoirs.
Dernière volonté : Une mise sous blister et un cercueil en boîte.

Docteur Link : Parlez-nous donc un peu de votre parcours vidéo ludique.

IK Rugal : Tout a commencé en décembre 1983 lorsque mon père m'a offert un Table-Top Nintendo Mario's Cement Factory, un jeu qui faisait l'apologie des méthodes utilisées par la mafia italienne pour faire disparaître des cadavres trop gênants. Depuis cette date à marquer d'une pierre blanchâtre comme l'albâtre, j'ai les deux pieds enlisés dans le ciment de la collection. Ma première machine achetée fut la MasterSystem avec la carte Hang-on en 1987 pour me différencier de mon rival de voisin qui possédait une Famicom (ce qu'on peut appeler une erreur de jeu NES). La dernière fut la Xbox Panzer Dragon Orta... A l'époque, je dépensais donc tout mon argent de poche dans les bornes d'arcade Shinobi et Double Dragon. Le jour où j'ai découvert que ces jeux étaient disponibles sur MasterSystem, j'ai supplié mes parents de m'en payer une. Chose qu'ils se sont empressés de faire. Evidemment, le contraste entre l'arcade et la maison m'a fait penser que l'objectif final serait de récupérer les bornes pour chez moi mais à l'époque, je dus m'en contenter (et économiser ainsi un certain nombre de pièces de dix francs).

Après la MasterSystem, le choix s'est porté tout naturellement sur la Megadrive. Je commis alors la plus grosse bêtise (la seule et unique en fait, si l'on excepte le fait de débuter une collection) de ma carrière de collectionneur : revendre ma MasterSystem et deux jeux (Hang On et Spy VS Spy en carte) pour pouvoir réunir suffisamment de liquidité. Fort heureusement, je n'ai pas ressenti le besoin de revendre les autres jeux. Il faut dire que j'avais eu vent du MasterSystem Converter. D'ailleurs à l'époque je pensais que ce convertisseur me permettrait de jouer au Shinobi de la MasterSystem dans une version quasi-identique à l'arcade grâce aux capacités de la MegaDrive. Quelle désillusion quand j'ai branché la cartouche sur ma MegaDrive japonaise ! Une fois l'ère 16-bits passée, pas beaucoup de rêves à se mettre sous la dent avant l'arrivée de la Dreamcast et surtout de House of The Dead 2. Et là, comme au commencement, l'envie de retrouver les plaisirs de l'arcade à la maison. Et petit à petit, à force de côtoyer d'autres joueurs et collectionneurs, le virus de la collection m'a été transmis. D'abord pour la Megadrive et la MasterSystem. Après, pour tout Sega, et enfin tout.

Docteur Link : Quelles sont les pièces de votre collection dont vous êtes le plus fier ?

IK Rugal : Et bien, si l'on passe à côté des vitrines officielles Sega dans lesquelles sont entassées toutes mes boîtes (en boîtes donc), je dirai que ma plus belle pièce est la Hitachi Navy Saturn neuve et complète. Suivie de près par la Xbox Panzer Dragon Orta et la Game Gear White. J'ai aussi la chance de posséder trois Wondermega : l'officielle Sega, les deux modèles de Victor (RGM1 et RGM2) mais aussi deux Multimega, une Nomad, un Mega Jet, etc. En fait j'ai des dizaines de modèles différents de Megadrive, Game Gear et Saturn alors que cela fait bien dix ans que je ne joue plus à ces consoles (rires).

Docteur Link : Et à part la Megadrive ?

IK Rugal : Côté MasterSystem, je ne suis pas trop mal loti non plus même si je suis loin derrière le messie de la Master, le prophète Omar Cornut. Une mark III, un SG1000 (en fait deux, puisque je possède les deux modèles), une MasterSystem japonaise neuve. Côté jeux, tous les RPG/jeux 3D/cartes en versions euro et japonaise et quelques accessoires charmants (notamment des lunettes 3D, le scanner dégoté par un ami dans une petite échoppe d'Osaka). J'ai aussi une platine Pioneer LaserActive complète, un Aiwa CSGM1, un Driver 2000 Series CX-1 et de nombreux modèles de Dreamcast collectors. Sinon j'ai pas mal de matériel Nec, Nintendo, Atari, SNK mais c'est juste par ouverture d'esprit, mon cœur ne battant que pour les yeux du hérisson bleu. En fait, en dehors de Sega, je ne fais pas d'achats systématiques dans l'esprit « je veux tout » mais uniquement les jeux qui me plaisent ou les consoles qui ont une belle boîte (rires).

Docteur Link : Sinon, niveau finances, vous vous débrouillez comment ?

IK Rugal : Et bien, c'est on ne peut plus simple. Je suis avant tout collectionneur d'ennuis financiers. Je dors dans mes cartons de consoles, pour ce qui est de la nourriture c'est les restos du cœur ou les poubelles du Mac Do. Mes quatre années de salaire dans l'éducation nationale ont fini dans trois vitrines Sega à défaut de finir dans un coffre fort, ou mieux, dans un plan épargne logement !

Docteur Link : Vos achats, comment procédez-vous ?

IK Rugal : La première règle, c'est de ne jamais acheter un jeu (enfin sauf si l'on tombe sur une occasion en or bien sûr) dans un autre pays que celui où il est sorti. J'achète mes jeux japonais au Japon. C'est ainsi que tout récemment, je me suis procuré ma MasterSystem japonaise avec 22 jeux (le tout en parfait état...) pour la modique somme de 338 euros (frais de port vers la France compris). Une superbe occasion comme on en voit tous les jours sur Yahoo! Auctions. Pour revenir sur les occasions en or, je me suis procuré ma Navy Saturn neuve auprès d'un ami collectionneur dont le beau frère est un des concepteurs de la PS2 (et qui vit dorénavant à Tokyo et travaille dans une salle d'arcade) pour la somme de 700 euros (je crois que la dernière qu'elle s'est vendu sur Ebay, elle est partie à 3000 dollars...). Je suppose que beaucoup de personnes possèdent autant de choses que moi, même bien plus. Mais il est impossible qu'ils aient dépensé aussi peu d'argent que moi (rires).

Docteur Link : Quelle est la chose la plus folle que vous ayez faite dans votre vie de collectionneur ?

IK Rugal : A part arrêter la collection, je dirai: mon année passée à ne pas dépenser un centime d'euro en nourriture. Je m'explique. Afin d'assouvir mes pulsions de collectionneur névrosé, je ne me nourrissais que de (bloody) sundaes, de frites, de Chicken Mc Nuggets et de hamburgers décongelés récupérés dans les poubelles du Mac Do où travaillaient mes collègues de Necropolis Lee et Romain.

Docteur Link : Merci d'avoir bien voulu nous consacrer un peu de votre temps. Un petit mot pour les lecteurs/collectionneurs de GameFan ?

IK Rugal : Je citerai mon ami Alphonse Allais avec qui je discutais la nuit dernière après que les médecins m'ont injecté ma dose quotidienne de psychotropes (c'est bien connu, la came isole de force) : « Les asiles d'aliénés comptent dans leur personnel des internes et des internés. J'ai beaucoup fréquenté ces deux catégories d'individus et la vérité me contraint à dire qu'entre les deux ne se dresse que l'épaisseur d'un accent aigu ».

LINE UP

Encore un mois bien morose pour cette rubrique et nous ne pouvons que plaider coupable : de gros titres comme Burnout 3 ou Collin Mc Rae 5 , dont nous n'avions pas pu faire le test par manque de temps, ont été testés par d'autres revues au mois de septembre. Nous avons alors choisi de ne pas en parler avec un mois de retard pour rester conforme à nos exigences de départ vis-à-vis de la primeur des tests. Pour nous rattraper auprès des fans de course, nous vous offrons tout de même une grosse review de OutRun 2 qui s'impose aux yeux de la rédaction comme le meilleur jeu de course arcade tous supports confondus. De plus, les jeux PAL reviennent à grands pas avec un Donkey Konga dans une version européenne très réussie et un Terminator 3 plus que correct. Pour finir, vous aurez comme d'habitude droit à quelques petites surprises avec un superbre Dororo ou encore le remake PS2 de Valken ! N'oublions pas également notre petit fou rire mensuel avec le catastrophique Virtua Fighter Cyber Generation et un Mario Pinball assez décevant... A la vue de cette Line-Up, une certitude vient alors inévitablement à l'esprit : ce mois-ci, l'action se passe du côté des RPG - Rendez-vous dans la rubrique Level-Up -

Asenka

MARKS CODE

Contrairement à la fameuse dictée française, il n'est pas possible d'obtenir une note négative. Zéro, pas bien, 5, moyen bof, 10, mention. De toute façon, vous savez à quoi vous en tenir. Si vous avez du temps vous pouvez aussi vous amuser à noter les fautes laissées par nos correctrices. (-2 pour la grammaire, -1 pour l'orthographe)

AREA CODE

NTSC	J
NTSC	UE
PAL	

Jeu destiné au marché japonais et ne fonctionnant que sur une console d'origine japonaise.

Jeu destiné au marché nord-américain et ne fonctionnant que sur une console d'origine américaine. U/C ? UE ? Le mystère plane toujours.

Jeu destiné au marché européen et australien ne fonctionnant que sur les consoles du vieux continent et du pays des kangourous.

On vous met même le titre du jeu, on est sympas quand même non ?

Pas très dur, il suffit de regarder le nom inscrit sur votre console et de comparer.

Notes : Servent souvent à voir qui a la plus grande.

Le papier : Même si la resistance n'est pas son fort, il faudra le manipuler pour faciliter la lecture.

Focus : Sert généralement au rédacteur pour étaler sa science aux yeux de tous. Parfois vaguement en rapport avec le sujet du jour.

Personne ne comprend mais elles sont toujours là :
Gamest : Il s'agit ici de l'avis entièrement subjectif du testeur, s'il a aimé le jeu en tant que joueur.
Overall : Il s'agit de la note objective du jeu en notre âme et conscience, ce n'est pas une moyenne.

Après une adaptation fort sympathique du manga Tetsuwan Atomu sur PS2, Sega se lance dans l'adaptation d'une autre œuvre majeure du maître Tezuka Osamu : Dororo. Quoi de plus naturel que d'adapter un manga basé sur la vie trépidante d'un samurai manchot à qui l'on a greffé de superbes moignons métalliques en forme de katanas en beat'em all explosif avec une ambiance dark et très japonisante.

Ichigo

Alors qu'il n'était pas encore né, le père de Hyakkimaru offrit 48 parties du corps de son fils au diable en échange de pouvoirs. A sa naissance le pauvre enfant difforme fut abandonné puis recueilli par Jinkai, un médecin qui lui redonna forme humaine à l'aide de prothèses. Apres avoir ruminé sa vengeance pendant des années, il part à la recherche des démons qui se sont appropriés les parties de son corps. En chemin, il fait la connaissance d'un petit voleur, Dororo... Tel est le scénario du manga, et celui du jeu. Apres une introduction toute en images de synthèse nous montrant les facultés assez peu communes du personnage qui nous plonge dans une atmosphère paranormale. Le héros se bat contre des fantômes et a la possibilité d'enlever ses avant-bras pour laisser place à de fabuleux katanas, un peu à la manière du Rayon Delta de Cobra mais en double.

Le mode Training est en noir et blanc, votre samurai n'a pas encore la capacité de voir les couleurs.

Sounds of a BATTLE CRY

On s'empresse d'appuyer sur le bouton Start pour commencer une partie. Passons outre les différentes options, nous y reviendrons plus tard. Au début du mode Story, le jeu propose un didacticiel assez rébarbatif qui récapitule tous les mouvements que peut faire le personnage principal pendant les combats. La touche Croix sert à sauter, comme bien souvent, il est possible de faire un double saut. Le Rond est le bouton d'action et d'aide, en appuyant dessus, le héros essaiera de vous donner des indications quant à la suite des festivités et vous pourrez ouvrir certaines portes. Pour attaquer vos ennemis, il faut utiliser la touche Carré, celle-ci est à la base de tous les combos disponibles et expliqués dans le didacticiel. Enfin Triangle déclenche la «petite super», Hyakkimaru concentrera un peu son coup, et transpercera ses ennemis de sa lame, en gardant le bouton enfoncé assez longtemps, il plantera sa lame dans le corps de son adversaire et un combo sous forme de combinaison de touche apparaîtra à l'écran. Via la touche R2, le personnage se met à genou, et utilise son genou bionique qui tire au mortier vers la cible que vous aurez visée. Il est possible de se battre de deux manières différentes : avec son katana « normal » et, par le biais de la touche L2, de se battre avec les lames qui servent de bras au héros. Le combat aux katanas est plus lent mais plus puissant que le combat au « double sabre », celui-ci par contre est beaucoup plus rapide. En attaquant les ennemis, on remplit une barre de puissance. Une fois celle-ci remplie, il est possible de lancer une super furie qui fait le ménage dans les lignes ennemies. Le personnage est géré de façon très RPG. En effet, plus on tape d'ennemis, plus la barre d'expérience augmente, ce qui fait augmenter votre level. La maniabilité est bien huilée, le personnage bouge bien et répond au doigt et à l'œil. Seuls points noirs, la gestion des caméras, l'impossibilité de se défendre ni même de se relever rapidement lorsqu'on est mis à terre et le trop peu de combos exécutables. Il est aussi possible de diriger Dororo dans certains niveaux du jeu, les phases avec le petit voleur sont de la plate-forme pure et dure, ce qui ne nous arrange pas à cause de la gestion des caméras désastreuse.

La magnifique introduction qui vous met l'eau à la bouche.

Way of the SAMURAI

Graphiquement parlant le jeu s'en tire plutôt bien, sans être exceptionnel. Hyakkimaru est extrêmement bien modélisé même s'il est à des années lumières du personnage original de Tezuka. Pour cette version Sega a fait appel au célèbre Hiroaki Samura célèbre chez nous pour ses mangas Vagabond et L'habitant de l'infini. Le bestiaire est assez bien foutu même s'il arrive de tomber sur des ennemis assez cocasses comme les fameuses ombrelles possédées de la mythologie japonaise. Seule ombre au tableau, les décors sont hideux, voire inexistants. On se retrouve souvent dans des cavernes, ou dans des villages abandonnés par ses villageois et sans aucun détail graphique. Malgré cela, l'ambiance est assez soignée : un Japon féodal et mystique assez représentatif, peuplé de paysans apeurés par des phénomènes paranormaux et vous accusant d'avoir apporté le malheur par chez eux. L'ambiance sonore est quant à elle exquise, certainement le point le plus fort du jeu. De petites mélodies asiatiques vous accompagnent pendant les passages calmes et de grandes musiques épiques pendant les phases de combats avec Hyakkimaru.

Certaines phases de plate-forme frustrantes à l'extrême.

Un jeu avec le cul entre deux chaises, à l'ambiance très particulière (que ce soit musicalement ou au niveau de l'atmosphère), tiré d'un manga excellent, mais au visuel et au gameplay gâchés par une équipe de développement très certainement hâtive qui aurait pu nous proposer autre chose que du beat'em all bourrin et répétitif avec un système de caméra assez mal foutu.

Introduction 8.5
Une très jolie introduction en image de synthèse qui nous dévoile les capacités du samurai manchot.

Interface 7.0
Toute en japonais, il est cependant fort possible de se débrouiller sans se perdre.

Scénario 8.7
Le jeu suit à la lettre la trame du manga, un must si vous aimez l'œuvre de Tezuka.

Graphismes 7.8
Les personnages sont superbement détaillés. Cependant les décors sont assez laids, vides et mal réalisés.

Animation 7.0
Pas de ralentissements particuliers à noter.

Musique 9.0
Vraiment du bonheur, les musiques sont somptueuses et épiques.

Bruitage 7.4
Ils manquent parfois de réalismes mais collent bien à l'action.

Gameplay 5.8
La désastreuse gestion des caméras et l'impossibilité de mettre sa garde rend certains passage assez injouable.

Durée de vie 8.5
Excellente pour un beat them all nouvelle génération.

Gamest 7.0 **Overall** 7.2

SEGA PRESENTS

OutRun 2

OutRun 2 a été un séisme pour tous les fans d'arcade à la rédaction. Jamais un jeu ne nous avait autant émus depuis SoulCalibur Dreamcast. Cette sensation si unique de se trouver devant un bijou qu'on n'osait à peine imaginer en rêve n'a pas réellement d'explication cartésienne, si ce n'est que pour la première fois, un jeu de caisse arcade sur console aura réussi le pari fou de dépasser son aîné des salles obscures. Et surtout, pour la première fois, toutes les qualités requises par les codes du genre, et même plus, se retrouvent condensées en un seul et unique DVD.

Asenka

DE L'ARCADE à la console

Sans refaire toute l'histoire des jeux de course en arcade (pour ça, il y a le dossier de Captain Algéria dans GameFan n°2), on peut dire que les choses sérieuses avaient commencé avec OutRun 1 sur le système 16 de Sega en 1986. Le jeu fut maintes et maintes fois converti sur à peu près tous les supports existants avec plus ou moins de réussite. Il fallut alors attendre les générations 32-bits et plus pour avoir une conversion/un remake correcte. On peut donc affirmer sans prendre trop de risque que les consoles 8 ou 16-bits des années fin 80 et début 90 n'ont pas pu goûter à ce jeu de course dans sa version optimale. Même Ridge Racer sur Playstation quelques années plus tard ne rendait pas totalement honneur à la borne d'un point de vue technique. Je ne parle même pas du splendide SegaRally sur Saturn ou de sa suite sur Dreamcast qui, bien qu'étant d'excellents jeux, restaient loin de leur version d'origine au niveau de la réalisation. OutRun 2 sur Xbox boucle ainsi un cycle aujourd'hui en réussissant l'exploit d'être présent sur un support de salon la même année que sa sortie en arcade et dans une version quasiment identique. Encore mieux, si la Xbox et ses 64 MO de Ram ont parfois un peu de mal à assurer la cadence imposée par la version Chihiro et ses 512 MO (on note quelques rares chutes de frame rate sur Xbox), la réalisation reste tout de même identique à l'arcade à 95%. De plus, les nombreux bonus rendent définitivement l'opus console supérieur (si l'on met de côté que rien ne remplacera les volants, boîtes de vitesses et écrans de la borne).

Le tour du monde en 15 ÉTAPES

Maintenant que vous êtes rassuré sur la qualité de la conversion, nous pouvons tranquillement achever de vous convaincre en abordant le jeu lui-même (enfin !). OutRun 2 vous met au volant d'une Ferrari parmi huit au choix, plus quatre nouvelles propres à la Xbox (Cf. Car Select). Plusieurs modes s'offrent alors à vous. Tout d'abord, les traditionnels challenges issus directement de la borne : le OutRun Arcade, le Time Attack et le Heart Attack. Dans le premier vous devez, à l'instar de OutRun 1, parcourir diverses courses dans un temps minimum pour passer les fameux « Check Points ». Vous commencez ainsi par Palm Beach pour arriver à un premier embranchement qui vous laisse le choix entre deux routes (prenez à gauche pour les chemins « easy » et à droite pour les circuits « hard ») et ainsi de suite à la fin de chaque parcours. Au final, vous avez donc 15 (37, si vous comptez les versions inversés des parcours et les circuits bonus) routes disponibles pour 5 fins possibles. A vous les joies du slalom dans une circulation bien dense aux côtés d'une charmante demoiselle et sur une musique divine. Jusque là, rien de bien nouveau dans le fond depuis 1986. Il en est tout autrement lorsque l'emballage s'attaque

à votre rétine. Tout en reprenant des thèmes chers à la série qui vous garantissent un dépaysement non négligeable (courses en bord de mer, dans une vallée, dans la ville, à la campagne...), cette suite assure son statut de roi de l'arcade avec des décors très propres et fins, le tout traversé à une vitesse démoniaque. Varié, beau et fluide : c'est déjà pas mal. On peut même ajouter que des effets de lumière (sur les panneaux notamment) ont été ajoutés par rapport à la version Chihiro. OutRun 2 est donc avant tout une invitation à la rêverie et à la liberté synthétisée dans un Road Trip numérique. Ici, pas de tours de pistes lassant à effectuer ou de réglages tordus à penser. Vous devez simplement profiter du paysage et vous éclater. Dernière pierre assurant la réussite technique de cet édifice : la musique. Avec plus de 15 pistes sélectionnables, vous avez de quoi faire, surtout lorsque celles-ci regroupent les anciens thèmes comme Splash Wave ou Magical Sound Shower (disponibles dans pleins de remix !). Le mode arcade de OutRun 2 trouve ainsi sa richesse dans la simplicité du bonheur procuré : le simple fait de piloter une voiture rouge sur Splash Wave fait ressortir des émotions trop longtemps enfouies au fond de votre cœur (bon, j'exagère peut-être un peu...).

Si vous avez survécu à cette dose d'adrénaline, vous pouvez toujours essayer le Heart Attack : le but est ici de gagner des cœurs en réalisant des missions comme déraper ou conduire sur des zones précises. Je ne reviendrai pas sur ce mode ou le Time Attack car ils sont bien plus intéressants et développés dans les nouveaux challenges propres à la version Xbox.

Le mode OutRun Arcade est une transposition identique de la version borne. Qui s'en plaindrait ?

ReLive

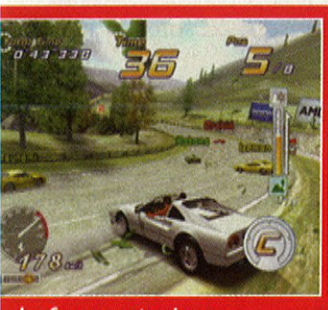
OUTRUN

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Sega n'a pas fait les choses à moitié avec cette mouture Xbox. En plus de proposer tout ce que vous pouviez trouver dans la borne avec des voitures et des musiques en plus, l'éditeur a ajouté un mode OutRun Challenge où vous aurez la possibilité de faire des courses contre des rivaux (multijoueur en link), de faire des Time Attack avec des ghosts, de participer à des petits « tournois » (OutRun Party) et surtout de tenter de débloquer tous les bonus en remplissant les 101 épreuves du mode Missions (cf. encadré).

Toutes ces nouveautés relancent totalement l'intérêt du jeu. Les courses contre 7 rivaux, par exemple, changent radicalement le positionnement du soft qui n'est plus seulement un Road Trip mais un réel jeu de course avec de la compétition autre que la circulation. A plusieurs avec des Xbox linkées, on se rapproche des fous rires obtenus dans les LAN de Mario Kart : Double Dash ! La connaissance parfaite du circuit, des courbes ou encore de vos Ferrari fera la différence. De plus, étant un jeu d'arcade, OutRun 2 reste accessible à tout le monde et le fun qu'il procure n'a rien d'élitiste. Si vous n'avez pas d'amis assez proches, vous pouvez toujours jouer online grâce au Xbox Live ! Le jeu tourne bien et le plaisir devient quasi-illimité. Quand Microsoft invente la première salle d'arcade mondiale...

Le mode Heart Attack est une bonne synthèse de la philosphie Tropézienne distillée par OutRun 2.

Que dire de plus ? Ils ont pensé à tout, il n'y a absolument rien à ajouter pour profiter du potentiel du jeu au maximum. Les développeurs ont ainsi réussi le tour de force de palier le plus gros problème des jeux de course arcade : la durée de vie. Il y a tant de choses à faire


Les Courses contre rivaux

Les courses à plots

Les courses à cœurs

OUTRUN MISSION

Sans doute le mode le plus long et crispant de ce jeu ! Combien de fois ai-je hurlé en tamponnant un camion à 2 secondes de l'arrivée et perdant ainsi mon « A » si chèrement acquis. Le mode challenge exclusif à la version console vous invite donc à remplir diverses missions pour débloquer des «cartes» ou plus simplement des bonus variés. Les plus intéressants sont évidemment les nouvelles voitures, musiques (vive les versions originales de 1986 !) et surtout les circuits bonus : non, vous ne rêvez pas, les circuits de Scud Race arcade et de Daytona USA 2 sont bien présents dans le jeu ! Un miracle lorsqu'on sait que ces deux chefs-d'œuvre tournant sur la plate-forme arcade Model 3 de Sega n'ont jamais été convertis sur console. Pourquoi ? Peut-être parce que la Dreamcast était moins puissante que le Model 3 ? Quoiqu'il en soit, la Xbox permet enfin de goûter à la virtuosité de ces tracés. Cependant, si les textures sont plus fines qu'en arcade et que la plupart des éléments du décors sont bien présents, on note qu'ils rendent globalement moins bien pour la simple et bonne raison qu'ils ne sont pas prévus à l'origine pour être parcourus par les bolides d'OutRun. De ce fait, on voit quelques bugs ici et là et le plaisir de conduite n'est pas identique à celui rencontré avec les caisses du jeu d'origine. Mais ne boudons pas notre plaisir, il s'agit là de bonus inespérés et jouissifs pour tous les fans du hérisson. Enfin, le must pour les passionnés ou les amis de Falcon, le jeu OutRun 1 est déblocable dans sa version arcade : un bon petit plaisir, même s'il est bien difficile d'y retourner après avoir jouer à sa suite...

Les missions elles-mêmes sont assez simples au départ mais deviennent vite retors avec des passages très ardus. Voici donc quelques conseils pour vous aider à réussir les plus épineuses qui sont ici regroupées par catégorie

A- Les courses contre rivaux
Pas forcément les épreuves les plus difficiles mais sans doute les plus éprouvantes car elles se déroulent sur plusieurs niveaux et vous avez l'obligation de finir dans les 3 premiers. Rien de plus rageant que de rater le dernier virage avant la ligne d'arrivée, surtout que vos adversaires ne font quasiment jamais d'erreurs... Pas de conseil particulier (c'est de la course pure) si ce n'est de jouer avec la 328 GTS, qui est de très loin la meilleure voiture pour ces missions.

B- Les courses à plots
Sous ce terme étrange se trouvent les épreuves où vous devez passer entre des plots ou entre des voitures pour « couper » des lasers. Dans les deux cas, la meilleure option reste de prendre la Daytona 365 GTS qui est la plus maniable, surtout qu'ici, vous avez le temps, à tel point que le meilleur moyen de ne jamais rater une « porte » reste de ralentir avant chaque passage difficile. Assurez les cœurs pour obtenir le « A » est votre priorité.

C- Les courses à cœurs
Les passages les plus crispants. Vous devez collecter des cœurs sur des zones précises, des voitures, les prendre en photo ou encore les gagner en obéissant à divers ordres. Encore une fois l'astuce consiste à prendre la Daytona 365 GTS et surtout à mémoriser l'emplacement des items par coeur. De ce fait, ne vous étonnez pas de recommencer plusieurs fois ces missions avant de les réussir.

En vue intérieure et sur le premier circuit de ScudRace, on se croirait réellement face au jeu d'origine !!! Un miracle.

Daytona USA 2 n'a jamais connu le succès ou la chance d'une conversion console. Justice est enfin faite.

Certes, OutRun 1 est un tout petit peu dépassé aujourd'hui (légèrement hein...) mais du moment qu'il y a Splash Wave version 1986...

dans ce jeu, tant de virages à apprendre, tant de possibilités... Cependant, avoir un jeu de course splendide et long n'a jamais fait son intérêt ludique. Tout est question de jouabilité et nombreux sont les studios qui se sont cassé les dents sur ce problème épineux. Sur console, seuls Gran Turismo pour sa maîtrise de la simulation, Colin Mc Rae dans le genre Rallye et Mario Kart dans le domaine de la conduite fun ont vraiment réussi à convaincre. Il faudra désormais compter sur OutRun 2 et son game play exemplaire à tous les niveaux.

Le jeu est en français. Je vous conseille néanmoins d'y jouer en anglais pour les digits. Changez la langue dans le MS Dashboard.

Plaisirs vraiments ABSOLUS

S'inspirant de tous les canons du genre (cf. encadré), OutRun 2 les regroupe tous pour atteindre la perfection au sens arcade du terme : les dérapages sont faciles à réaliser tout en étant réellement nécessaires, les voitures répondent à la perfection sans être des savonnettes et surtout l'aspect technique n'a pas été oublié. Chaque virage du jeu requiert sa propre approche : prendre la bonne courbe, utiliser le « Inertia Drift » au bon moment, repérer les « courbes secrètes » etc. On est très vite addict de OutRun 2 et améliorer son temps devient une obsession permanente. Surtout que la moindre parcelle d'herbe ou collision avec un autre véhicule vous fera perdre une seconde précieuse : à vous le « Retry ».

En effet, pour optimiser votre record, aucune erreur n'est permise. C'est à la fois un point fort et un défaut du jeu puisqu'il est souvent crispant de perdre une course à cause d'une petite bêtise surtout que vos rivaux contrôlés par l'IA sont assez lobotomisés et ne commettent pas vraiment de fautes. Peu importe, ce n'est pas un jeu solitaire finalement.

Dans cet océan de compliments, il devient bien difficile de reprocher quelque chose au jeu : sa simplicité apparente ? Ses circuits bonus pas parfaitement intégrés ? Pas de modes multijoueur en écrans splittés ? Rien de bien préjudiciable... OutRun 2 est indiscutablement le jeu de course ultime dans sa catégorie, véritable melting-pot de tout ce qui s'est fait de mieux dans le genre ces dernières années. Ode aux arcade fans et à tous les passionnés de conduite en générale, il procure des sensations de plaisir intenses qu'on croyait réservées à l'ère 2D. Pour les jeux de voiture, on peut désormais l'affirmer devant tous les rétro-gamers : « c'est mieux aujourd'hui ». Une référence pour très longtemps.

SEGA™

Introduction 6.5
Rien de spécial si ce n'est une démo des tracés dans une pure tradition arcade.

Interface 8.0
Très Virtua Fighteresque sous les palmiers !

Scénario 3.3
C'est l'histoire d'un gars qui enmène sa copine blonde dans sa Ferrari en voyage...

Graphismes 9.3
Des décors aux voitures en passant par les effets, le jeu est magnifique, tout simplement.

Animation 8.7
Nerveuse et fluide mais quelques frame drop, c'est dommage...

Musique 9.0
Les plus nostalgiques verseront une petite larme à l'écoute des remixes d'ancien thèmes.

Bruitage 7.9
Les bruits de moteurs sont corrects et fidèles, mais on préfère tripper sur la musique !

Gameplay 9.7
L'aboutissement de presque 20 ans de jeux de course arcade...

Durée de vie 8.5
OutRun 2 reste un jeu d'arcade, mais beaucoup plus prenant que ses homologues pseudo-réalistes.

Gamest 9.7 **Overall** 9.2

Forza Scuderia

CAR SELECT

Avec sa dizaine de voitures sélectionnables, OutRun 2 est un peu comme un bon vieux jeu de combat arcade. Bien choisir son « perso » made in Ferrari devient donc une affaire à l'enjeu primordial dans cette expérience vidéo ludique. D'après ce que vous dit le programme, elles sont classées en trois catégories : les voitures lentes mais maniables pour les débutants, les voitures moyennes pour les joueurs intermédiaires et les bolides à priori peu stables pour les experts. Si la logique aurait voulu que nous en restions là pour vous conseiller telle ou telle bolide (la Enzo étant le modèle le plus récent et le plus rapide, on pourrait hâtivement la consacrer), nous avons décidé de réaliser des essais pointus pour déterminer lesquelles sont les meilleures et pourquoi ! Le principe de ces tests est assez simple. Nous avons piloté toutes les voitures du jeu sur trois courses (facile/rapide, moyenne/quelques virages et hard/beaucoup de virages) en les poussant à leur potentiel maximum et en suivant les ghosts afin de respecter au mieux les mêmes trajectoires. Après plusieurs heures d'essais assez concluants, voici les résultats tant attendus.

PALM BEACH

1	250 GTO
2	F40
3	Enzo

Globalement, on remarque que sur les (rares) circuits rapides du jeu, où le drift n'est pas nécessaire, les voitures avec la vitesse maximum raflent le podium. Logique. Cependant, avec 300 km/h au compteur pour les trois monstres, on note que la 250 GTO est plus légère et accélère plus vite ce qui lui permet d'atteindre la première place.

CASTLE WALL

1	328 GTS
2	Daytona 365 GTS
3	Testarossa

Quand les premiers virages arrivent, les voitures très rapides mais assez lourdes à manier sont très vites larguées et les meilleurs temps sont obtenus par celles ayant la meilleure accélération : assez maniables, elles peuvent revenir plus vite après un virage. Les voitures moyennes de type F50 ou 360 Spider sont totalement hors de course. La Daytona réalise un très bon temps : c'est une voiture très maniable qui s'avère un choix judicieux.

ANCIENT RU

1	328 GTS
2	Daytona 365 GT
3	250 GTO

Alors que des voitures comme la font un peu mieux, la Testarossa GTO sont pénalisées par leur po 328 GTS, plus légère et maniable à faire mieux que la Daytona qui au remporter cette catégorie. Encore mi 250 GTO, pourtant de la classe de fait 2 secondes de mieux que cette d sur le même circuit grâce à une plus facilité à virer et à sous-virer.

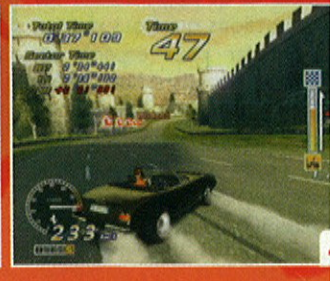
VERDICT

La 328 GTS (un modèle assez ancien) est donc, et de loin, la meilleure voiture du jeu. Elle accélère plus vite que toutes les autres, est plus maniable que les modèles de sa catégorie (Testarossa et GTO qui ont aussi une bonne accélération) et affiche un 293 KM/H en vitesse de pointe, ce qui ne représente que 7 km/h de différence avec les modèles dits « rapides » sur 5% des parcours… Après, la Daytona est un choix très judicieux pour les débutants, pas dans le sens où la voiture est mauvaise, loin de là, mais pour sa capacité à apporter des victoires sans trop de prises de risque. Pour les plus valeureux, dompter la 250 GTO apparaît enfin comme un challenge intéressant avec la quasi-obligation de « drifter » à tous les virages tout en cherchant la moindre ligne droite afin d'optimiser son « max speed ». Les nouvelles voitures de la version console apparaissent ainsi comme « craquées » diraient les joueurs de baston et le débat sur leur autorisation dans les compétitions à venir fait déjà rage ici.

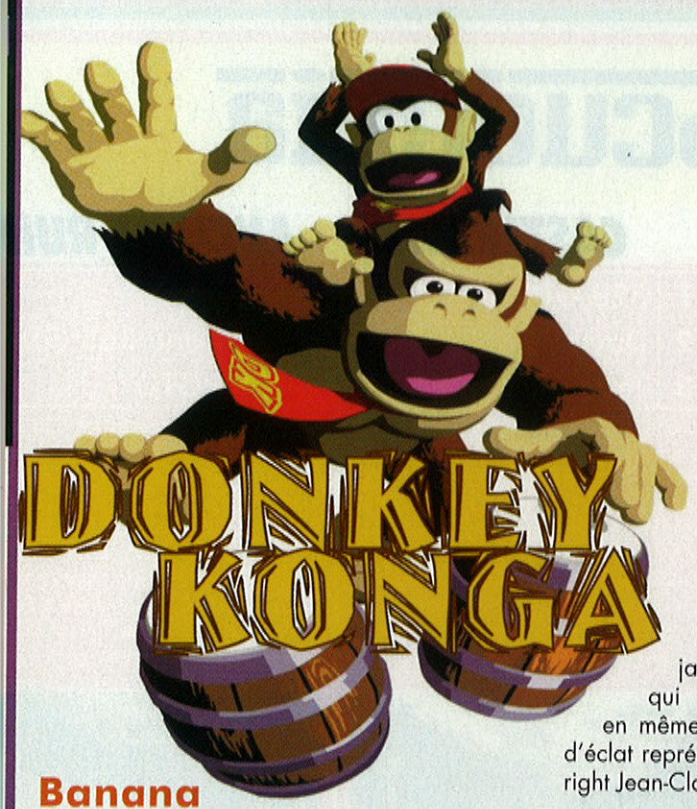
Dernière question fondamentale : la boite manuelle. Est-elle utile ? Permet-elle un gain de performance conséquent ? Oui et non. Oui parce qu'elle apporte une accélération un peu plus rapide grâce à des passages de vitesse plus nerveux et surtout contrôlées par vous. Non, parce qu'elle n'améliore pas votre vitesse de pointe (comme dans Sega Rally 2 justement), ne change pas fondamentalement la technique de dérapage. On reste en 5ème, on ne freine presque pas dans ce jeu ! Elle ne permet donc pas des gains de performance importants, à peine 1 seconde sur un parcours. C'est donc avant tout une question de goût et de confort. Les habitués de l'arcade choisiront toujours la boite manuelle alors que les autres opteront pour une boite automatique afin se concentrer uniquement sur la route.

HOW TO DRIFT

Comme dans Ridge Racer, les voitures tiennent assez bien la route, elles ne glissent pas, ce qui donne cette impression de « rail » et donc une certaine stabilité du véhicule. Le principe est alors de « sortir » du rail quand un virage trop serré s'annonce. Pour cela, braquez dans la bonne direction tout en lâchant l'accélérateur avec une faible pression sur le frein. La Ferrari va alors virer. Remettez immédiatement la pression sur l'accélérateur pour prendre le contrôle de votre dérapage dosant le braquage/contre-braquage. A la fin du virage, contre-braquez définitivement, la voiture se remet souvent automatiquement dans l'axe mais vous pouvez aussi jouer là-dessus en jouant sur le frein et l'accélérateur pour stabiliser plus vite le bolide. Là où OutRun 2 va plus loin que son prédécesseur de Namco pour se rapprocher de SegaRally 2, c'est dans le contrôle même du drift (dérapage) puisque vous gardez un contrôle très actif du véhicule pendant celui-ci. Vous pouvez ainsi doubler ou frôler d'autres voitures tout en dérapant : la conduite devient très excitante et le dérapage n'est plus seulement un outil pour mieux passer des virages mais une manière de conduire en elle-même. Des sensations jamais éprouvées sur console. Enfin, vous trouverez beaucoup de « doubles virages » au fil des courses. Ne paniquez pas, les gars de chez AM2 ont aussi trouvé le moyen de vous les faire passer tout en finesse : à la sortie du premier virage, lorsque vous voyez le second approcher, lâchez l'accélérateur, braquez violemment dans la direction opposée, petit coup de frein pour faire basculer le centre de gravité de la voiture, puis ré-accélérerez. En un éclair, vous voilà en dérapage dans l'autre direction sans même avoir perdu de la vitesse…



Product under license of Ferrari S.p.A. All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.



C'est le 15 octobre que sortira dans vos traditionnelles crémeries la simulation de tam-tams : Donkey Konga. Nous avons eu l'honneur de pouvoir tester le jeu directement dans un salon très classe au cœur de Paris. Au programme, écrans plats et GameCube blindées (pour éviter les fuites de jeux). Tout de suite, on est dans l'ambiance avec des gros poufs de couleur fluo dans une pièce où les bornes de présentation s'empilent. Après une courte discussion, nous nous installons et c'est parti. Là, grosse surprise, Donkey Konga a complètement changé depuis sa sortie japonaise. Tout cela donne bien envie de faire le singe devant son écran, en avant donc pour un petit tour d'horizon du jeu en version PAL.

Yamato

Banana SPLIT

Pour ceux qui ont perdu de vue la planète Nintendo et ses nus concepts plus ou moins réussis, Donkey Konga est un rythm game, (ou encore musical game). Ici, la musique a un aspect prépondérant : au moyen d'un contrôleur étrange, le TaruKonga, vous allez jouer du tam-tam et taper dans les mains en rythme sur une musique préalablement choisie. Même si à première vue l'accessoire semble étrange et peu ergonomique, il s'avère, après quelques minutes, facile à caser entre ses jambes en croisant ces dernières.

En mode solo, les animations en bas de l'écran indiquent vos bonus et vos points.

Vous êtes prêt à jouer les musiciens de la savane. Pour parfaire le tout, vous pouvez éventuellement revêtir une peau de léopard (vendue séparément) ainsi que divers accessoires tribaux (toujours en option). Voilà pour le principe. A l'écran, c'est tout de suite plus compliqué : vous vous retrouvez devant une espèce de partition qui apparaît à une vitesse déterminée par le tempo de la musique, le tout concentré sur une ligne qui défile de la gauche vers la droite. Pour l'instant rien de bien compliqué, mais c'est là qu'apparaissent les instructions que vous devrez respecter pour espérer atteindre un score honorable. Le contrôleur dispose de deux tam-tams collés l'un à l'autre et d'un capteur sonore, ce qui amène à plusieurs possibilités ; vous devrez donc alterner entre les pastilles rouges qui représentent le tam-tam droit, les pastilles jaunes pour le gauche, les violettes qui symbolisent les deux tam-tams en même temps et les pastilles en forme d'éclat représentant les «clappements» (copyright Jean-Claude VanDamme).

Dans ce remake de Wack a mole, il vous faudra bien viser pour exploser King Karool.

Attention, ce n'est pas tout, certaines fois les pastilles s'étirent en longueur, vous devrez donc continuer à marteler le tam-tam concerné ou à taper dans vos mains le plus rapidement possible afin d'accumuler les points. Ajoutez à cela quelques icônes inédites lors des défis comme le Jackpot (il vous suffit de valider les pastilles avec précision afin d'obtenir 3 mêmes portraits et engranger le plus de points), et l'icône POW qui, au moyen d'un « clappement », vous permettra de rogner le score de votre adversaire (gniark gniark !).

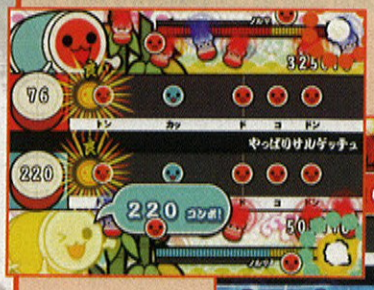
Petite anecdote sympathique : vous pouvez mettre à contribution les spectateurs en leur demandant de taper dans les mains à votre place, ce qui simplifiera pas mal les choses en mode expert. Merci Nintendo de penser aux non-joueurs !

Imitation SIMIESQUE

Dans Donkey Konga, le plus important est sans conteste la liste des musiques. On se souvient des musiques de la version japonaise, très axées J-Pop ou génériques d'anime, sans oublier les classiques thèmes de jeux Nintendo. Il semble que Big N ait remis les pendules à l'heure pour le marché américain et européen. On dispose désormais d'une

INNOVATION ?

Le développement de la simulation de tam-tams pour singe a été confié à Namco pour le compte de Nintendo. Ce dernier, déjà créateur du célèbre jeu de tambour traditionnel japonais, Taiko no Tatsujin, a eu la brillante idée de transposer le concept original en une version plus... simiesque ! A l'origine, le jeu se jouait avec deux baguettes sur un petit tambourin, il fallait alterner entre le centre du tambour et les extrémités, toujours selon le principe que je vous ai expliqué dans Donkey Konga. Seule différence, les « clappements » n'étaient pas présents. Pour le reste, c'est quasiment identique, y compris l'interface et même les sons bonus à débloquer. Donc, inutile de crier au génie lorsqu'on joue à Donkey Konga, sachant que Taiko No Tatsujin est déjà arrivé depuis quelques temps dans les salles d'arcade japonaises. Ceci n'enlève bien évidemment rien à l'intérêt de la version Nintendo-esque.



Tentez donc l'aventure Taiko, avec ses musiques très variées, entre des génériques d'anime et de la musique classique sans oublier quelques musiques traditionnelles japonaises, le choix est vaste. Avec 5 versions, Taiko propose en plus un nombre de musiques assez exceptionnel. Seul hic, le prix en import qui peut souvent tourner autour de 100 euros pour le bundle tambour+jeu, excessif quand on sait qu'on peut le payer 50 euros au Japon...

CLAP CLAP TARUKONGA

Derrière cet appareil étrange assez cheap, censé représenter un tam-tam en plastique, se cache un accessoire assez robuste et ingénieux. En plus des deux tam-tams, il embarque un capteur sonore ainsi qu'un bouton « Start » (intéressant pour valider). Le fait est que Donkey Konga ne sera pas le seul jeu à utiliser cet instrument de musique qui devrait normalement être cantonné aux jeux de percussion. En effet, avec Jungle Beat qui mettra en scène l'inusable Donkey Kong, une série de mini-jeux nous permettra de faire évoluer le grand singe avec nos mains tapant en rythme sur le joyeux bidule de Nintendo/Namco. A vous de faire galoper Donkey Dong poursuivi par une grosse pierre, ou encore de le faire grimper aux lianes, comme les mini-jeux de Donkey Konga. Odama sera dans la même mouvance. Ce jeu de flipper utilisera lui aussi l'instrument de la savane afin de contrôler les flips et permettra à deux joueurs de jouer en même temps. Reste à voir si le jeu lui-même sera bien.

trentaine de chansons inédites que tout le monde ou presque connaît à moins de s'être coupé des tendances musicales majeures de ces 20 dernières années. Soyez déjà heureux, nous coupons toute tentative de musiques poubelles dans le genre Star Ac' et Cie. En effet, on aura droit à du son, et du bon, entre « Cosmic Girl » de Jamiroquai, « I want you back » des Jackson Five en passant par « Lady Marmalade » et pour finir la Marche Turque et quelques thèmes Nintendo (Donkey Kong, Zelda ou encore Mario) ! Il manque encore une chanson dans le jeu, à cause d'un problème de droits, mais la liste est fort longue et de bien meilleure qualité que la song list japonaise. Avis d'ailleurs aux possesseurs de la version japonaise qui reprochaient au jeu sa trop grande facilité : pour l'Europe, Nintendo ne s'est pas moqué de nous et désormais il vous faudra lutter en mode expert afin d'obtenir une médaille d'or sur toutes les musiques du jeu (pour obtenir cette fameuse médaille, ne ratez pas plus de 2 ou 3 notes dans toute la chanson...). Le challenge est bien là et vous aurez du mal, promis !

Les nombreux mini-games inclus dans le jeu permettent d'étendre grandement sa durée de vie en multi.

A chaque fin de chanson, vous gagnez des pièces qui vous permettent de débloquer une quantité de bonus assez sympathiques, cela ira des musiques aux sons de tambours inédits lorsqu'on joue, avec pour finir chaque chanson en mode expert à racheter. Sans oublier trois mini-jeux, dont deux jouables à 2 joueurs, qui relèvent plus du gadget sympa que du concept très fouillé (il faudra pour cela attendre la sortie de Donkey Kong Jungle beat). Donkey Konga permet de jouer jusqu'à 4 joueurs en simultané dans la joie et la bonne humeur. Les partitions s'adaptent alors à chaque joueur afin de permettre à tous d'avoir des séquences « personnelles » qui s'enchaînent d'un joueur à un autre. Pour les vrais furieux, il existe également le mode jam, où les instructions sont cachées. Il vous faudra connaître vos morceaux par coeur afin de réussir dans ce mode particulièrement hardcore. Le mode défi, lui, permet aux joueurs de se défier avec plusieurs options supplémentaires par rapport au mode multijoueur normal, comme le Jackpot et les icônes « POW ». Les chansons en mode défi se concluront toujours sur une pastille violette allongée et celui qui aura tapé sur ses deux tam-tams le plus grand nombre de fois gagnera un bonus assez conséquent (son nombre de hits, celui de l'adversaire et en sus 1000 points, de quoi renverser les parties où votre adversaire est pourtant un as du rythme). Enfin, le mode challenge vous demandera d'enchaîner toutes les musiques du jeu sans s'arrêter, de quoi s'occuper un sacré bout d'après-midi pendant les journées pluvieuses !

En plus de la piste de rythme au milieu de l'écran, de nombreuses animations viennent ponctuer les chansons.

Vous l'aurez compris, Donkey Konga est un excellent jeu, il réussit l'exploit (pour un jeu musical) d'être accessible aux débutants tout en proposant un certain challenge aux pros. Tout débloquer vous prendra un certain temps, et obtenir une médaille d'or à toutes les musiques dans les 6 modes de difficulté différents fera de vous le roi du tam-tam. Si vous n'avez pas le sens du rythme, c'est assez mal parti, mais sinon, à vous les parties à 4 joueurs avec le public qui tape joyeusement des mains pour vous aider dans les moments critiques ! Avec une interface claire et colorée, le jeu arrivera à vous faire oublier la faiblesse graphique de l'ensemble. Heureusement que ce n'est pas le point principal du soft. La variété musicale dessert bien le tout, et jouer sur des chansons de plusieurs genres différents est vraiment un plus, surtout quand il s'agit de hits qu'à peu près tout le monde connaît. Petit plus agréable, le TaruKonga vous resservira plus tard avec Donkey Kong Jungle beat et Odama pour ceux qui goûtent aux joies de l'import. Enfin, le pack tournera aux alentours de 60~70 euros pour le jeu et le TaruKonga ; à ce prix-là, il n'y a pas à hésiter !

Nintendo®

Introduction ...
Rien, nada. Inutile de noter.

Interface 7.1
Une interface sympathique, claire et effica dans le jeu.

Scénario ...
Y-en a-t-il vraiment besoin ?

Graphismes 4.9
Ce n'est pas ça qui fait l'interêt du soft, m Nintendo ne s'est pas foulé.

Animation 6.0
A part les instructions qui défilent et les décors le côté, pas beaucoup d'animation.

Musique 8.9
De très bonnes musiques, heureusement p ce genre de jeu d'ailleurs.

Bruitage ...
A part le bruit des Konga...

Gameplay 8.0
Très intuitif, on suit les instructions à l'écr et on s'amuse de suite.

Durée de vie 7.0
Avec un mode 4 joueurs, et une quantité impres nant de choses à débloquer, vous avez le temps

Gamest 8.9 **Overall 8.4**

TERMINATOR 3 THE REDEMPTION

L'androïde le plus célèbre et récurrent du cinéma incarné par celui qu'on surnomme « le chêne autrichien » est de retour une nouvelle fois sur console. Si les jeux édités par Atari ont hélas très souvent un goût d'inachevé, T3 Redemption est l'exception qui confirme la règle et permet à la firme de se racheter. Une fois n'est pas coutume, le jeu a eu le temps de mûrir et ses angles ont pu s'arrondir. Un concept intéressant, une réalisation relativement correcte et un gameplay déjà vu mais qui tient la route : vont-ils faire de ce nouvel opus LE titre que tous les fans du T 800 attendent depuis tant d'années ? La réponse est aujourd'hui, dans le présent.

Fréderic.B

Forever SKYNET

Y-a-t-il une série de science-fiction plus mythique dans le cinéma contemporain que Terminator ? En trois films, la saga a réussi à s'imposer comme une bible cinématographique et un incontournable du 7ème art. Malgré des débuts laborieux, James Cameron ayant eu du mal à réunir les fonds pour tourner la première aventure du cyborg, le charisme de Schwarzenegger propulsé immédiatement sur le devant de la scène et le talent du réalisateur auront eu le dernier mot.

L'ambiance post-apocalyptique est pesante mais superbement rendue.

Vint Terminator 2 : le Jugement dernier, chef-d'œuvre encore inégalé aujourd'hui à la morale aussi incisive qu'une lame de rasoir. Dix ans plus tard, Terminator 3 : le soulèvement des machines, réalisé par Jonathan Mostow trace les dernières empreintes de la trilogie avec moins de magie mais toujours autant de charisme. Terminator 3 : The Redemption débarque un an plus tard sur console, dont la seule vraie raison d'être est de satisfaire enfin les fans lésés depuis tant d'années «vidéoludiquement» parlant.

Le petit dernier de la famille Terminator apparu dans le troisième film : le TX

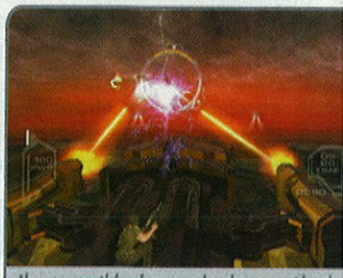
Vous vous demanderez sans doute ce que vient faire un jeu tiré d'une licence de film dans le pointilleux magazine GameFan naturellement porté, vous le savez maintenant, sur le « total gaming » ou « hardcore gaming ». Et bien la réponse est triple : premièrement, ce magazine sera toujours là où vous ne l'attendrez pas (héhé !). Secundo, votre testeur ici présent est fan de la série depuis sa genèse. Enfin, et surtout, le jeu est... correct.

Pas excellent, loin de là, ça tout le monde s'en doutait, mais dispose de suffisamment de qualités pour passer un bon moment. En outre, le petit prix de 30 euros est une excellente initiative qui forcément se voit doté d'un effet mélioratif sur la notation finale. Contre toute attente, la pilule passe là ou elle était restée en travers de la gorge pour « Enter the Matrix ». On se prend à jubiler lors de certains gunfights insolents distillés dans le jeu, certes un peu trop rarement je vous l'accorde. Mais dans l'ensemble, et là je m'adresse en particulier aux fans, T3 Redemption mérite qu'on s'intéresse à lui surtout grâce à l'ambiance qu'il dégage. D'une facture moyenne comme « Mission Impossible : Opération Surma », c'est surtout l'enrobage et les fioritures percutantes qui font toute la différence. Plongeons ensemble dans le cœur du plus cybernétique des jeux de cet automne 2004.

Un petit coup de main de la police ? En t cas, la cavalerie débarque.

T-800 et T-déjà mort

L'action se déroule à la manière d'un Metal Arms ou d'un Jet Force Gemini pour ceux qui s'en rappellent (mais si, le fameux jeu d'action de Rare !). Vous dirigez le bon vieux cyborg, mi-humain mi-machine dans une vue à la troisième personne le long sur d'une quinzaine de niveaux s'égrenant de nos jours aux décennies futures. Tantôt post ou pré-apocalyptique selon les lieux que vous visiterez, l'ambiance sera toujours pesante et les ennemis très nombreux. Vous devrez vous mesurer à des salves de robots rampants et volants ainsi qu'à des Terminator des pires espèces en jouant de vos multiples armes et parfois même véhicules. Fort heureusement, les passages à vide permettent de récupérer un peu d'énergie. Le réticule de visée est efficace mais il faudra redoubler de talent pour mettre à mal tous vos ennemis.



Il est possible de prendre le contrôle des tourelles pour tout blaster.

Le jeu n'est pas impossible mais la difficulté est indéniable. Dommage que certains angles de vue ou rixes confus ternissent quelquefois le spectacle de l'éclatante boucherie métallique. N'hésitez pas à consulter vos stats à la fin de

Terminator 4 ?

Le flou le plus total règne actuellement sur le devenir de la Saga. Le réalisateur et certains membres de l'équipe de tournage du Soulèvement des Machines auraient, paraît-il, par avance signé un contrat pour tourner un éventuel quatrième épisode. Bien évidemment, celui-ci se déroulerait dans le futur et raconterait la résistance de John Connors face aux robots insurgés controlés par Skynet. Il est encore trop tôt pour dire quand et comment se déroulera le tournage d'un nouvel opus mais gageons que suite au succès mirobolant de Terminator 3, les producteurs désireront sans doute rempiler. The Rock est désigné pour être le successeur naturel de Schwarzenegger dans le rôle du Terminator mais espérons que Governator aura sans doute le goût de replonger dans l'aventure. Son statut de politicien l'empêche certes de conduire une carrière d'acteur, mais en attendant la fin de ses fonctions, rien ne lui interdit d'arpenter en silence les studios d'Hollywood... !

chaque mission afin de parfaire la prochaine fois vos techniques. Bonne surprise : on ne peut s'empêcher de penser, lors de certains niveaux tels que l'embuscade dans la zone dévastée, au très bon jeu d'arcade « Terminator 2 » qui fut en son temps l'une des meilleurs bornes munie d'un gun. L'action soutenue de Terminator 3 Redemption est imprenable, taillée au couteau, difficile et confuse quelquefois mais toujours intense la majeure partie du temps. Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas eu l'occasion de se fritter à un bon petit jeu d'arcade des familles. On avance, on tire, on avance... Très plaisant.

Manque la petite touche de génie, la finition artistique ou ludique d'un Contra, pour ne citer que lui, et le jeu aurait sans doute atteint le statut de Hit. Quoi qu'il en soit, on ne peut pas parler de mauvaise surprise. On se doutait par avance des qualités intrinsèques de T3 et finalement il se trouve être vraiment très correct compte tenu des expériences passées laborieuses d'Atari dans le domaine de l'action. Comme quoi, quand on veut, avec un peu de travail...

Certaines phases à bord du Pick-up permettent de jouer à la DCA mobile.

GOVERNATOR
contre la loi des machines

Les concepteurs du jeu ont vraiment soigné le « background » de Redemption. Les menus sont sobres, les cinématiques de bonne facture et surtout la fameuse voix d'Arnold répond enfin à l'appel ! Depuis le temps qu'on attendait ça... L'ambiance sonore est respectable, les bruitages des explosions exagérés mais l'ensemble colle bien à l'esprit des Terminator. En tout cas, l'élément le plus intéressant du soft et de loin est surtout les surprises successives qui ont été réservées aux fans, dont quelques bonus...

Bon nombre de passages scénaristiques sont totalement inédits, idem pour un panel non négligeable d'armes, de véhicules, de lieux, de personnages etc. Plus qu'un dérivé de Terminator 3, Redemption est une sorte de « pot pourri » de tout ce qu'on peut trouver dans l'univers du cyborg voire plus encore. Alors on prend un vrai plaisir à manipuler des véhicules qu'on a pas eu le loisir d'admirer dans les films, on jubile devant les armes dévastatrices inédites et on se régale à distribuer des mandales « comboïques » aux pauvres robots qui en perdent la tête.

Le jeu n'est pas particulièrement original dans son concept, mais le scénario et l'ambiance vous accrocheront sans doute plus que vous ne pouviez vous y attendre. C'est donc un pari réussi pour Atari, qui montre que quand on veut on peut faire des choses plutôt sympathiques. Et sympathique est bien le mot qui désigne le mieux ce Terminator 3 Redemption. Pas génialissime, loin de là, mais suffisant pour griller quelques neurones de ce plaisir en voie d'extinction : l'arcade. Et parce que « qui aime bien, châtie bien », les défauts d'un jeu d'arcade ont même tendance à accentuer le charme du jeu ! Une petite chute de framerate par-ci, un petit bug de collision par-là... La perfection ne serait pas amusante... Et Terminator 3 Redemption n'est pas parfait ! Gageons que de toute façon il ne l'aurait jamais été. Acceptons-le donc comme il est : sans prétention mais franchement distrayant. Vous y reviendrez. Mention spéciale pour le petit prix de 30 euros !

I'LL BE
back, baby !

Atari signe ici un jeu sympa, mais principalement réservé aux fans. Les curieux prendront toutefois du plaisir grâce à une action de qualité mais ne jubileront pas devant un soft à la facture juste bonne et souvent répétitif. Les afficionados du cyborg, quant à eux, passeront outre les quelques défauts techniques, comme la maniabilité, le framerate ou encore les angles de vue quelquefois instables, mais qui par miracle n'entachent pas le fun indéniable de cette dernière cuvée. Du bon et du moins bon donc, mais un vrai respect de la tradition des Terminator et une volonté de bien faire qui mérite d'être soulignée.

Fallait pas faire le malin contre moi ! Notez la gestion des dégats sur votre Terminator.

Prendre le jus ça fait toujours un peu mal... mais l'effet visu est tellement joli qu'on y prendrait presque plaisir.

ATARI

Introduction	**6.9**
Sobre, comme le veut la tradition des Terminator.	
Interface	**6.5**
Pas vraiment recherchée mais limpide e bien adaptée à l'univers.	
Scénario	**7.5**
Bien que très anachronique, toujours auss accrocheur.	
Graphismes	**7.0**
Ce n'est pas le jeu du siècle mais ça tient la route, certains passages sont impressionants.	
Animation	**7.0**
Un effort a été fait et ça se sent. Framerate quelquefois tendu.	
Musique	**7.2**
L'univers musical de Terminator dans toute sa splendeur et son horreur.	
Bruitage	**7.3**
Dans l'esprit du jeu. Les bruitages sont bon et la voix d'Arnold est un régal.	
Gameplay	**7.1**
Déjà éprouvé. Mais la recette fonctionne toujours.	
Durée de vie	**7.1**
Plus de dix niveaux pour un jeu d'arcade o l'on... reviendra !	

Gamest 7.8 **Overall 6.9**

Il est loin le temps où, entre deux cours, on allait claquer 5 francs dans un flipper à la Brasserie Drouot (Cour Léopold à Nancy), pariant des Diabolos Menthe à coups d'Extraball et autres multiplicateurs obscurs. Le flipper s'est lentement fait dépasser, pour notre plus grand plaisir, par des machines d'arcade qui elles-même se sont faites remplacer, pour notre plus grand malheur, par des Pokers électroniques. A la recherche d'une jeunesse perdue, Super Mario Ball tente de rallumer en nous la flamme de la fourchette et du flip. "Comment ça Tilt ? Je l'ai à peine touché !"

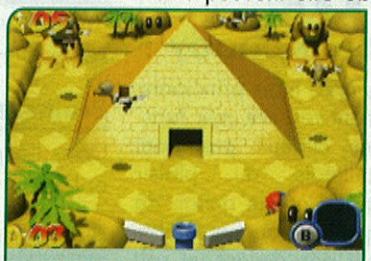
Fabien

Mario est vraiment un héros à tout faire, je vous épargne la liste longue comme le bras de toutes ses digressions vidéo ludiques qui, à elles seules, suffiraient à remplir cet article. Toujours est-il que la Princesse Peach s'est une nouvelle fois faite kidnapper par le tyrannique Bowser Koopa alors quelle s'essayait à la nouvelle attraction en vogue au royaume des champignons : la machine à sphérifier. Il ne tient qu'à vous de la délivrer afin de récolter un doux baiser, ultime récompense de toute aventure du plombier en salopette. Super Mario Ball est un jeu de flipper qui vous propose d'aider Mario dans ses aventures rocam-ball-esques en le baladant à coups de flips dans cinq environnements différents. Chaque niveau a son propre thème, on trouve d'abord Funfair composé de multiples attractions foraines, Snowy avec sa glace et ses passages sous-marins, Grassy où vous retrouverez la plante de Super Mario Sunshine, Sandy dans le désert avec les cactus et enfin Fiery le diabolique château de Bowser.

Le niveau de la glace avec ses bonhommes de neige lanceurs de boules.

Extra ? BALL

Le but de chaque tableau est de récolter un maximum d'étoiles afin de pouvoir ouvrir de nouveaux embranchements et atteindre le boss du niveau. Les étoiles apparaissent généralement après avoir détruit tous les ennemis d'un tableau et ces derniers ne manqueront pas de vous faire rebondir dans tous les sens. Comme aux grandes heures de la Super Nintendo, le jeu utilise un ensemble de décors et sprites modélisés en 3D grandement inspirés de Super Mario 64. Le résultat est très probant et on s'étonne d'une finesse graphique jamais atteinte jusqu'à présent par la petite portable de Nintendo. Autre particularité du titre, alors qu'on représente habituellement les jeux de fipper en vue plongeante, Super Mario Ball cherche la difficulté en instaurant une caméra assez basse avec un effet de profondeur des plus étranges. En effet, il devient rapidement très difficile d'appréhender correctement la trajectoire de votre balle et ce n'est pas la finesse toute relative des flips qui vous sauvera. La direction de la balle est parfois si confuse que le jeu s'enferme dans une difficulté des plus frustrante. Le système d'environnements à étages vous faisant retourner très rapidement à la case départ en cas d'erreur, et ce même si vous aviez débloqué déjà âprement le bonus ou l'étoile du tableau.


Il faut taper sur les Sphynx pour faire sortir la pyramide du sable.

La fourchette INFERNALE

Pour vous aider un petit peu, le jeu propose un ensemble d'items à déclencher avec le bouton B qui permettent à Mario de grossir, de rapetisser, d'être assisté d'une seconde boule en forme d'œuf de Yoshi ou de bloquer l'espace entre les flips avec un nouveau tuyaux. Ces items peuvent être obtenus dans les célèbres blocs "?" ou achetés à Toad dans sa boutique avec vos pièces. Mais la difficulté reste quand même très élevée même aidé de tous ces bonus.

Super Mario Ball malgré ses environnements variés et son nombre important de tableaux à débloquer semble s'être égaré à vouloir trop bien faire. D'un côté les graphismes somptueux, l'animation fluide et l'univers du plombier raviront les fans, mais ils risquent de se lasser rapidement d'une progression poussive dans les niveaux. Une seule solution alors pour chercher un peu de challenge, jouer le score et tenter de faire un maximum de points. Ce titre est une petite déception qui n'est pas dans les habitudes du plombier. Mais pour vous consoler, vous pourrez toujours ressortir l'excellent Revenge of the Gator sur GameBoy ou aller titiller la balle au bar du coin entre amis.

Probablement le combat le plus dur du jeu contre Bowser.

Introduction 7.8
Des images de synthèses bien enchaînées.

Interface 7.5
Toutes les informations nécessaires sont en permanance à l'écran.

Scénario 2.1
Bon comme d'habitude Mario doit sauver Peach d'un péril certain...

Graphismes 8.2
Certainement la meilleure utilisation de graphismes 2D/3D à ce jour.

Animation 8.0
L'utilisation de l'ordinateur permet une animation fluide et efficace.

Musique 2.0
Mal de crâne assuré, où sont les thèmes de la série ?

Bruitage 3.2
Toujours les mêmes digits utilisés à la corde.

Gameplay 2.0
Les flips sont dur, on ne contrôle pas grand chose

Durée de vie 4.0
D'une rare difficulté, il n'est cependant pas très long, quelques heures d'acharnement suffisent.

Gamest 5.5 **Overall** 6.0

Super Mario Ball ne marque pas le premier pas de la mascotte de Nintendo dans le monde du flipper. En effet, au début des années 90, le fabriquant Gottlieb avait par deux fois adapté les aventures du plombier dans de véritables flippers en se basant respectivement sur l'univers de Super Mario World et de Super Mario Bros 3. Le plateau de jeu reprenait des éléments de décors propres à la saga avec tuyaux, briques à casser et carapaces à gogo. Si vous avez un peu de chance vous en trouverez toujours en fonctionnement dans certains bistro de France et de Navarre.

ASSAULT SUITS VALKEN

重装機兵ヴァルケン

J'étais paisiblement assis, narrant une anecdote assez stupide à mes camarades quand soudain une voix d'outre-tombe se fit entendre : "Quelqu'un serait partant pour faire le test de Valken PS2 ?". Cette voix provenant de ce sombre bureau proposait à qui voulait l'entendre le test d'un jeu culte des années 90. Fébrile et peu sûr de moi, je lève la main comme un gosse à l'école. D'une voix pas très masculine, j'émets un petit bruit pris pour un "Oui". Valken, l'un des meilleurs jeux d'action des années 90 remis au goût du jour pour le plus grand plaisir des nostalgiques. Un remake "attrape-nigaud" de plus ou un véritable effort de la part des développeurs heureux de déterrer un jeu mythique qui a marqué une génération de joueurs ?

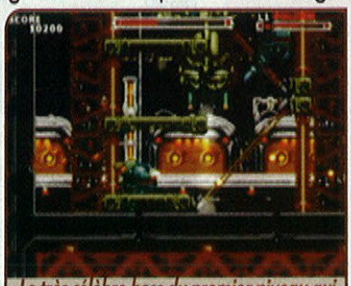
Ichigo

On a tous un jour rêvé de piloter un robot géant. Connaître cette sensation de puissance qu'on a lorsqu'on est assis sur plus d'une gigatonne de détritus nucléaires, confiné dans un sas blindé, protégé de toute attaque extérieure, toutes commandes sous les doigts. En 1992, avec les moyens du bord, Masaya et NCS ont essayé de retranscrire cette sensation sur Super Famicom avec le jeu Assaults Suits Valken. Le scénario du jeu est celui-ci : en l'an 2097, une confédération étrangère à notre beau système solaire menace l'avenir de la planète bleue et l'envahisseur a déjà déployé quelques ressources militaires ici et là pour favoriser l'extinction de toute vie sur Terre.

On est vite submergé par des vagues d'ennemis "mechaniques".

All operation is complete GOOD LUCK

Votre but : détruire ses bases pour anéantir tout projet d'invasion et sauver le monde. Vous incarnez Jake, jeune pilote prodige de Valken (des combinaisons d'assauts, des robots géants qu'on pilote pour aller combattre). Bénéficiant d'un design extrêmement soigné (Satoshi Nakai dans toute sa splendeur) et de graphismes vraiment poussés pour les prémices de l'ère 16-bits, le soft a su tirer son épingle du jeu avec un gameplay vraiment original et une réalisation irréprochable. A savoir aussi qu'une suite/série parallèle est sortie sur Megadrive et plus tard sur Saturn sous le nom de Assaults Suits Leynos.


Le très célèbre boss du premier niveau qui vous donnera déjà beaucoup de mal.

Pour cette remise à neuf les développeurs annonçaient une version améliorée du titre original, avec des graphismes retravaillés, des musiques réorchestrées et un stage exclusif à la version Playstation2. A l'apparition de l'écran titre sur son moniteur, on contemple le maigre choix de modes de jeu : Start game, Options (tout aussi maigres que le choix principal) et Appendix (comprendre « Level Select »). Avec une certaine amertume, on lance une partie... et là, c'est la débandade. Cette version démarre d'emblée avec le stage Zero qui avait fait miroiter et fantasmer tous les fans du jeu. Réelle déception puisque ce stage est en fait une courte traversée d'un champ d'astéroïdes assez mollassons, avec toutes les armes du jeu déjà sélectionnables et un boss de fin de niveau des plus ridicules. On retrouve après ce court prélude notre bon vieux premier stage, et on s'étonne de retrouver ses repères en un rien de temps.

Il y a bien une raison à cela, le design du Dual Shock 2 oblige, les commandes sont similaires, au bouton près, à la version 16-bits. Le bouton Croix permet de faire sauter l'engin. En appuyant une deuxième fois lors d'un saut, votre réacteur arrière vous permettra de voler pendant un court instant. Le Carré sert à tirer ; il est possible de diriger son tir grâce au pavé directionnel (ou accessoirement, au pad analogique gauche). Triangle vous permet de changer d'arme. Pour la faire évoluer, vous devrez détruire des containers parsemés ici et là au fil des niveaux. Rond permet d'effectuer un dash lorsque vous êtes au sol, et pour vous protéger des tirs ennemis, le bouton R1 déploie un bouclier. Une maniabilité très «à l'ancienne», donc extrêmement «lourde», qui ravira certains et rebutera un tas de nouveaux joueurs. Visuellement, le jeu est bien plus joli que son homologue de 1992, les graphismes ont été retravaillés, ils sont plus fins, plus soignés. L'animation a, elle aussi, été retouchée rendant le robot plus dynamique. Les thèmes et bruitages sont bons, sans pour autant être de véritables chefs-d'œuvre. Ils accompagnent l'action comme il se doit, néanmoins, la trame scénaristique, bien qu'elle ne soit pas extrêmement importante, n'a pas bénéficié de doublage. Pour ceux que ça intéresse encore, la durée de vie est tout ce qu'il y a de plus honorable pour un jeu d'action, 7 stages, une difficulté assez énorme (plus difficile que l'original). Un tas d'ennemis à l'écran ne vous épargnant pas une seule seconde et 3 crédits pour arriver à la fin du jeu. Le soft offre aussi la possibilité de sauvegarder sa progression via le mode Appendix, qui comme mentionné plus haut, vous proposera de choisir parmi les 7 niveaux du jeu.

Le boss du stage Zero est une exclusivité de cette version PS2.

En bref, le jeu est bon, pour qui aimait la première version. Il est joli sans pour autant décoller la rétine. L'ambiance est assez prenante et la maniabilité bien huilée. Malheureusement, vue la difficulté du jeu, le peu de crédits proposés. Valken s'adresse à un public assez restreint composé de fans, de vieux de la vieille à qui une maniabilité oldschool ne fait pas peur et qui ne jugent pas leurs achats dès le premier coup d'oeil. A essayer avant d'acheter.

Voilà ce qui arrive quand on ne assez attention à sa barre de L

Introduction ...
Aucune introduction sauf si l'on compte le stage Zero pour une mise en jambe visuelle.

Interface 8.0
Classique, sans vie, elle est jolie et en même temps elle est laide.

Scénario 6.2
Les forces terrestres envoient leurs meilleurs hommes, vous en faites partie.

Graphismes 7.8
On évolue dans des décors plutôt beaux, mais la PS2 est capable de faire bien mieux que cela.

Animation 8.1
Le jeu bouge bien, pas de ralentissements.

Musique 7.2
On retrouve les thèmes de l'ancienne version repris dans des mix assez jazzy/funky très 90's.

Bruitage 7.4
Sympathiques bruitages qui mettent dans le bain, malheureusement pas de doublage.

Gameplay 9.0
A l'ancienne, le robot est très lourd.

Durée de vie 7.5
Si l'on prend en compte l'effroyable difficulté du jeu, les 3 crédits qu'il propose... c'est long.

Gamest 9.1

Overall 6.8

Cela commence à devenir une habitude : dès qu'un anime shônen un tant soit peu porté sur la castagne connaît un succès suffisant au Japon, Bandai se voit obligé de l'adapter sur console grâce à une licence juteuse dont il a le secret. Le problème vient du fait que la plupart du temps, ces jeux ne sont jamais des hits en puissance, graphismes moyens, ou encore gameplay minable, quand ce ne sont pas les deux en même temps. Même si récemment l'éditeur a sorti un Naruto Narutimate Hero correct (bien qu'avec très peu de persos), le dernier Shaman King Funbari Spirit était quant à lui très très moyen. J'appréhendais donc un peu la sortie de Full Metal Alchemist Dream Carnival, jeu de combat en 2VS2 qui me rappelle fortement un certain jeu de Nintendo mettant en scène Mario et sa bande. Surtout que si l'éditeur est Bandai, le développeur est 8ing, déjà responsable du très limite Naruto 2 sur GameCube.

Yamato

C'est la FÊTE !

Nous avons donc un énième jeu à licence en face de nous, et c'est après une intro mi-dessin animé mi-scènes de jeux, le tout sur la musique de l'opening de la série, qu'on se retrouve sur l'écran titre, avec de petites animations sympathiques. Ce dernier est entièrement expliqué par les héros du jeu, mais en japonais, ce qui peut poser quelques problèmes de compréhension à pas mal de monde. Là, plusieurs choix s'offrent à nous. Tout d'abord le mode histoire, avec des mini-scénarios : Ed et Al, HawkEye et Mustang, Hughes et Armstrong, Gluttony et Lust, Ed et Winry, Al et Greed, soit 6 mini-scénarios plus ou moins fidèles à l'histoire. Vient ensuite un mode arcade avec plusieurs modes : déjà, le mode arcade pur et dur, à 1 ou 2 joueurs contre l'ordinateur, puis le mode versus de 1 à 4 joueurs, les personnages libres étant contrôlé par l'ordinateur, dommage qu'il soit impossible de jouer à 1 contre 1. On compte également un mode « chacun pour soi », où c'est le bordel assuré à 4 joueurs. Seul hic, toujours impossible de n'avoir que 2 personnages à l'écran. Et pour finir, on a droit à un menu qui récapitule les différentes équipes qu'on a utilisées pour finir le mode arcade, pratique pour débloquer tous les secrets du jeu. Voilà, tout est dit dans la partie arcade. Vient ensuite le mode training dans le menu principal, qui permettra de s'entraîner un peu avec toutes les options du genre, vue la technicité du jeu, ce n'était pas indispensable, mais ça fait toujours plaisir. Nous avons juste après le mode Alchimie, ou l'on pourra débloquer les bonus du jeu, comme les « voices sound test », des items stupides (le buste en or du Major Armstrong) et enfin les boss du jeu. Fin du menu avec les options et le menu omake qui reste à débloquer. Espérons que vous serez un peu moins perdu.

Tout le monde se réunit, ça devient fou

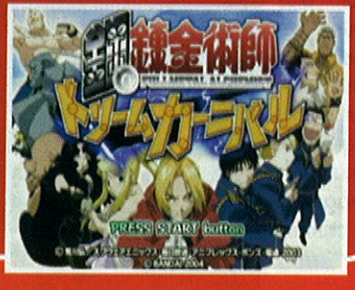
CARNAVAL de la baston !

FullMetal Alchemist Dream Carnival n'est pas un jeu complexe : c'est un jeu à licence, qui se doit d'être accessible au plus grand nombre parmi les fans de la série animée. En tant que tel, ne vous attendez pas à des contrôles extrêmement précis ou à des combos très développés et encore moins des furies extraordinairement dures à sortir. Non, c'est même plutôt un peu simplet. Jugez plutôt : les personnages ont 3 boutons d'attaque, point, pied et enfin attaque spéciale (respectivement carré, croix, rond), le bouton triangle sert à sauter, R1 et R2 servent à se protéger et enfin L1 et L2 sont utilisés afin de donner des directives à votre coéquipier contrôlé par la console avec 6 ordres différents. Il est d'ailleurs fort regrettable de ne pas pouvoir switcher entre vos deux personnages, le 2ème étant tout le temps contrôlé par l'ordinateur, ce qui est bien dom-

TRUCS ET ASTUCES

Comment débloquer les personnages cachés pour le mode arcade :
Pour débloquer Lust, finissez le jeu en Story avec Ed et Al.
Pour débloquer Gluttony, finissez le jeu en Story avec Lust et notre cher gros mangeur.
Pour débloquer Winry, finissez le jeu en Story avec Ed et Winry.
Pour débloquer Scar, finissez le jeu en Story avec Al et Scar.

Débloquer les boss :
La manœuvre est un peu plus compliquée. Lorsque vous avez un bon rank et que vous vous battez contre Izumi, Greed, Wrath ou Bradley, ils vont laisser tomber des items qui les représentent, à vous de les combiner avec les items des autres personnages afin de les débloquer. Voici les combinaisons :
Izumi : symbole de Izumi (croix rouge) + symbole de Al (tête de Al)
Wrath : symbole de Wrath (ouroboros) + symbole de Ed (montre en argent)
Greed : symbole de Greed (bouclier) + symbole de Lust (hallebarde)
Bradley : symbole de Bradley en rank S (cache-oeil) + symbole de Bradley en rank A (emblème de l'armée) Je décline toute responsabilité si vous jouez Bradley étant donné qu'il est complètement abusé.



mage. D'ailleurs, il est stupide et souvent inutile. Une catastrophe, décidément, je rencontre tout le temps le syndrome de la poule dans les jeux en ce moment... Il est également possible d'envoyer la sauce avec une furie en pressant simultanément R1 ou R2 avec rond, ce qui donnera généralement lieu à de bons gros dommages sur vos adversaires, la première furie consommant 50% de votre barre de special (R1) et la 2ème (R2) 100 %, mais cette dernière est bien plus impressionnante, aussi bien sur les dommages que sur la mise en scène. Dernier petit point, le jeu se joue sur plusieurs plans, il vous faudra passer de l'un à l'autre pour éviter des attaques ou rejoindre votre adversaire. Pour cela, pressez bas ou haut et triangle afin d'aller vers le fond ou en 1er plan, un peu à la manière de Narutimate Hero. Voilà pour les bases du système, vous l'aurez constaté, rien de sorcier, mais si vous pensez que la simplicité dessert le jeu, vous vous trompez. Au contraire, cela permet de prendre immédiatement en main le jeu et de s'amuser sans avoir à maîtriser les pires techniques de la mort. On regrettera franchement l'obligation d'avoir 4 personnages à l'écran. Pouvoir faire quelques duels n'aurait pas amoindri l'intérêt, bien au contraire, et ce n'était pas ça qui aurait compliqué le développement du jeu.

Ed fait tomber des pierres du ciel.

Au niveau casting, seulement 6 personnages de base, aïe, pas terrible pour un départ, heureusement 4 seront très vite débloqués (Winry, Lust, Gluttony et Scar) puis ce seront au final 14 personnages qui s'affronteront joyeusement avec le rajout de Wrath, Izumi, Greed, et Bradley, le boss complètement abusé du jeu (une catastrophe à battre cette espèce d'énergumène). 14 personnages, ce n'est pas trop mal, mais Bandai aurait pu faire franchement mieux, ce ne sont pas les personnages qui manquent dans la série, surtout les combattants. Bref, dommage que l'éditeur ait voulu limiter les personnages, faudra-t-il attendre un 2ème épisode afin de voir le cast s'étoffer ? Ne serait-ce la mode depuis Narutimate Hero... ?

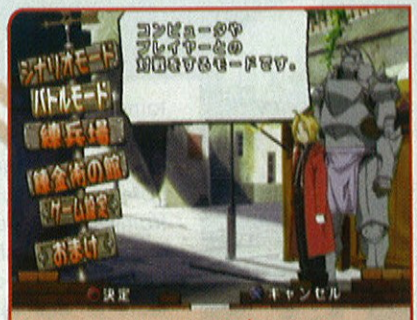
Le duo blagueur de la série.

Techniques d'
ALCHIMIE

Visuellement, on se retrouve devant un jeu 3D avec cell-shading, le tout développé sur un moteur 3D bon marché, pas forcément au top en ce qui concerne les optimisations vu qu'il est compatible avec tout les standards.

Mustang est un alchimiste du feu.

On peut néanmoins concéder une chose : les personnages et la charte graphique de la série ont été conservés d'une bonne manière et les persos sont bien retranscrits (à part la pauvre Winry qui a vraiment une tête de cruche dans le jeu avec un sourire niais, pas de bol). On reconnaîtra sans peine nos différent héros et vilains. Mais, il faut bien l'avouer, la modélisation ne brille pas par sa complexité, et si l'ensemble est coloré, il demeure néanmoins très insuffisant pour notre PS2, qui même si elle se fait vieille, mérite mieux que ça en matière de graphismes. La modélisation simpliste aura au moins un avantage, celle de permettre au jeu de garder un framerate toujours élevé ; je n'ai jamais vu le jeu ramer malgré la débauche d'effets spéciaux. La mise en scène des combats est très sympathique, avec des fenêtres pour présenter les personnages en début de match, ce qui donne un effet très « BD ».


Les menus sont en japonais, bon courage.

De même au déclenchement d'une furie, l'écran fait un gros plan sur le personnage auteur de l'attaque et une petite fenêtre en haut à gauche continue d'afficher le combat normalement, effet surprise et déstabilisant garanti. Le jeu est d'ailleurs souvent un joli foutoir et il arrive qu'entre les explosions de Mustang, les blocs de métal qui volent de Armstrong et les pièges de Edward, on a beaucoup de mal à s'y retrouver. L'animation est sympathique, les persos ont des mouvements bien décomposés et l'ensemble est plutôt réussi. Les décors ne sont pas très travaillés mais ils présentent plusieurs éléments destructibles ou encore quelques pièges, (pont qui casse, flammes et autres joyeusetés). Plus on y joue et plus l'impression de se retrouver dans un Smash Bros est présente (les items en moins). Côté musiques, c'est du très classique. Les doubleurs sont les mêmes que dans la série (Bandai n'a jamais lésiné sur les moyens pour que les fans s'y retrouvent de ce côté-là), et on assiste à pas mal de dialogues dans le mode story. Malheureusement, une fois de plus, tout est en japonais et quand on sait qu'il y a de grandes chances pour que ce jeu ne sorte jamais en dehors de l'archipel, il va falloir s'y faire.

Même si Fullmetal Alchemist Dream Carnival n'est pas une daube, ce n'est pas non plus un jeu de baston d'exception. Il s'agit comme d'habitude avec Bandai d'un jeu fait avant tout pour les fans de la série, ceux qui l'achèteront juste parce qu'il reprend leurs personnages favoris. Passé ce constat, on est forcé de remarquer que ce jeu n'est pas vraiment révolutionnaire, le parallèle avec Smash Bros n'étant pas en la faveur de ce dernier titre de Bandai qui se contente de re-pomper certaines idées en rajoutant deux-trois trucs ici et là. Avec des graphismes moyens mais colorés, l'ensemble ne fait pas trop mal aux yeux mais on est fort loin d'un Naruto GC ou même de Narutimate Hero. Heureusement, la cohérence est plutôt réussie et les personnages sont assez ressemblants, leur animation est correcte, et le jeu reste fluide à 4 joueurs, ce qui n'est pas un mal. Il faut bien garder à l'esprit que vous ne resterez probablement pas sur Dream Carnival longtemps. Avec son système de combat simple, FMA se tourne vers le plaisir de jeu immédiat, et si les bonus amènent un supplément de durée de vie, il est fort probable que le multijoueur ne vous captivera pas pendant des lustres. Un petit jeu, sans plus ...

BANDAI

Introduction 7.1
Une intro rythmée par l'opening d'un de génériques de la série

Interface 7.5
Des menus animés avec explication des pr tagonistes, sympa.

Scénario 6.0
Le scénario n'est pas très developpé, il n suit pas la série.

Graphismes 6.6
Cell-shading, mais modélisation faiblarde, c beaux effets tout de même.

Animation 8.5
Fluide à tout instant, et de bonnes animatio pour les personnages.

Musique 7.5
Elle n'est pas transcendante mais correcte

Bruitage 7.5
Les doubleurs officiels pour les voix, sinon c reste des bruitages classiques.

Gameplay 6.0
Très simple, avec une bonne prise en mai mais limité a la longue.

Durée de vie 6.0
Hum, 2 semaines ? Un mois ? Même à plu ieurs on se lasse très vite.

Gamest 6.3

Overall 6.0

On sait tous ce que donnent les soirées trop arrosées. On se retrouve à raconter n'importe quoi et à sortir des concepts aussi fumeux qu'un Bazooka qui lancerai des Nunchaku faits de bâtons de dynamites. Ninja ! Il est légitime dès lors de se demander ce qu'avait bu Sega quand son cerveau enfumé a décidé de mixer la série de jeux de combat 3D le plus classe du monde pour un public plus concerné par les monstres de poches qu'autre chose. Karate ! Et si la raison était plus mercantile qu'éthylique au final ? Charentaise !

Fabien

TUDUDUDU
fait le modem...

Au Japon, Virtua Fighter a dépassé le stade de jeu vidéo pour devenir une véritable institution. Tous les soirs après le travail, des milliers de salarymen s'engouffrent dans les salles obscures pour s'adonner à leur passion du combat numérique. Et ça fait plus de 10 ans que ça dure, les polygones flat-shadés des premières heures ont laissé place à une 3D ultra-chiadée mais l'âme est toujours présente. Virtua Fighter c'est avant tout un jeu d'une technicité jamais égalée et des personnages tous différents qui demandent des mois de pratique afin d'être maîtrisés. C'est peut-être ce que cherchent ces fiers travailleurs japonais, engouffrant leurs pièces de 100 yens par paquets entiers dans ces distributeurs d'adrénaline à l'état pur. Même si Sega n'a pas à se plaindre des montagnes d'argents engrangées par ces bornes, il est prévoyant telle la fourmi. Afin de continuer pendant longtemps à faire recette, il faut éduquer la jeune génération aux joies du VS Fighting en leur donnant un univers plus abordable mais aux codes bien établis et facilement reconnaissables. C'est peut-être le message caché derrière le titre même du jeu : Un Virtua Fighter pour la Cyber Generation.

Palmier et cocotiers, ambiance sunshine pour cette méthaphore des réseaux.

Dans un futur proche, l'humanité a colonisé toutes les terres habitables et voit son horizon bouché par un conquête spatiale incertaine. Afin de visiter de nouveaux environnements vierges et libres de toutes contraintes, un nouveau monde est créé à l'intérieur des ordinateurs et des réseaux. Une terre virtuelle du nom de Nexus. Accessible partout autour du globe, Nexus a vite fait de devenir une alternative au réel attirant de plus en plus de monde. Cependant, l'administration du Server (machine qui hébergent les mondes virtuels) est chaotique. Tant est si bien qu'au bout de quelques années certaines données non indexées se voient perdues au milieu de ce flot gigantesque d'informations. Ajoutez à cela les données corrompues qui mettent en danger l'intégralité du système et vous obtenez un scénario que ne renierai pas Reboot ou .hack.

Le père de Sei n'hésite pas à gâter son rejeton pour son anniversaire.

L'action se déroule à Acropolis, ville utopique sorties des eaux dont l'activité principale est d'extraire les ressources naturelles de l'océan. Sei est un jeune garçon bien sous tout rapport qui va être initié aux plaisirs coupables du Nexus par son meilleur ami Hayami. Suite à un sombre défi concernant une course de bicyclette volante, Sei se met en tête de devenir un Treasure Hunter à la recherche de Data perdues sur le Server (attention amis anglophobe, ce titre bien qu'intégralement en japonais utilise un nombre d'anglicismes assez incroyable). Le père de Sei est un ingénieur de la société en charge du Nexus et lui offre pour son anniversaire un Virtua Glove permettant de stocker des données pour le combat. Afin d'entamer sereinement ses escapades virtuelles, Sei doit passer un test afin d'obtenir une Hunter License, il devra ensuite récupérer des Server Adresses pour débloquer de nouveaux niveaux. Attention, Log In ! Kung-fu !

Les points sur le radar sont vos ennemis.

Sei découvre pour la première fois le centre Nexus où il va passer son examen de Treasure Hunter.

PIF PAF
fait le poing

Premiers contacts, premières peurs, premières déceptions. Dès que vous prenez le commandes de Sei, vous remarquez que quelque chose cloche dans son déplacement. Un petit détail indéfinissable qui donne à la maniabilité du jeu un caractère déroutant. Serait-ce la gestion de caméra tout bonnement inexistante et se résumant à recentrer la vue derrière votre personnage (très agaçant vraiment) ? Serait-ce l'ankylose maladive de votre personnage sont les déplacements sont aussi raide qu'un piquet au milieu d'un champs ? Ou encore ce double saut qui ne vous propulse pas tellement plus haut et se révèle très peu utile/pratique ? Probablement un peu de tout ça, en tout cas on dit souvent "la première impression est très importante" et je doute que VFCG puisse se targuer d'avoir passé avec succès un examen d'embauche.

Présenté comme un Action RPG par Sega, vous vous demandez certainement ce que Virtua Fighter Cyber Generation fait dans les pages de tests classiques et non pas dans la rubrique Level Up. Sans rentrer dans un débat interminable sur ce qui caractérise un RPG, disons que VFCG est avant tout un jeu d'action matiné de quelques éléments de gestion assez faibles. Les phases de jeu à l'intérieur du Server appartiennent à la grande famille du beat'em all avec quelques éléments de plate-forme et un léger soupçon de customisa-

Une mystérieuse jeune fille aux cheveux bleus devant la pleine lune... les ravages d'Evangelion.

MISS MAGAZINE 2003

L'introduction de VFCG reprend tous les codes d'une série d'animation classique : présentation in situ des personnages, montage dynamique, photo de groupe, karaoké et chanson interprétée par un paquet d'idoles en bikini. Miss Magazine 2003 est un groupe formé par vote des lecteurs du célèbre hebdomadaire de prépublication de manga Shônen Magazine. La chanson Yuuki qui soutient l'opening du jeu aura vite fait de vous exploser les oreilles. Des fois, il vaut mieux rester sur les pages glacées de magazine, la bouche fermée.

tion de personnage. Les affrontements sont dynamiques et mettent en scène des enchaînements proches de ce qu'on peut voir dans un jeu de baston habituellement. Quelques coups sur le bouton A et Sei enchaîne les ennemis à tout va. Le bouton Y (sur lequel nous allons revenir) permet principalement d'envoyer vos ennemis en l'air afin de leur asséner des combos aériens dévastateurs. Afin d'étoffer un peu le système de jeu et rester dans l'air du temps, Sega a inclus un mode nommé Synapse Break. Cet effet type "Bullet Time déguisé" permet de ralentir le mouvement des ennemis afin de leur placer un maximum de combos dans l'entrejambe. Son utilisation n'est cependant pas infinie et draine rapidement votre jauge d'énergie (SP).

Pour compléter ce tour d'horizon du système principal de jeu, il ne faut pas oublier de mentionner le Wire, sorte de fil plasmatique que votre gant tisse vers des points précis de décor. Une fois accroché, tel un Spiderman virtuel vous volez à travers le ciel pour vous retrouver... normalement sur une plate-forme, plus généralement dans un trou vous imposant de recommencer un certain nombre de fois la manœuvre. Le maniement du lasso est particulièrement horripilant car il faut appuyer sur le stick C pour le lancer. Or, il vous est souvent imposé de lancer le lasso après avoir effectué un saut. Appuyer vers l'avant, sur le bouton saut, sur le stick C, se révèle être une manœuvre périlleuse surtout lors des passages de haute voltige. Certains points d'accroche ont des effets particuliers comme vous transporter à un endroit bien précis ou vous faire prendre de l'élan. Ninja! Le Wire sert lors des phases de combat pour attraper les ennemis en l'air, mais son utilisation en dehors du mode Synapse Break est tout bonnement impossible car trop difficile à sortir.

Au détour d'une caisse à fracasser, vous allez pouvoir récupérer ce que le jeu appelle Virtua Soul. Ces items permettent de rencontrer un personnage de Virtua Fighter afin qu'il vous enseigne une de ses techniques spéciales. Akira vous apprendra par exemple comment manier son fameux coup étourdissant Stunt Palm of Doom ou Pai sa choppe dévastatrice. Une fois ce pouvoir acquis, il vous est possible d'allouer une combinaison à son utilisation afin de l'utiliser en combat. Là les choses se compliquent, car pour sortir certains coups, il faudra se lever très tôt.

Et voilà le fameux coup qu'Akira vous a appris mis en pratique, très efficace.

Vous vous retrouverez rapidement dans une situation frustrante à faire les même coups afin d'éliminer rapidement vos ennemis qui, de toute façon, ont une intelligence artificielle réglée sur "chair à canon". Moyennant une bonne partie de votre barre d'énergie, vous pouvez invoquer un personnage de Virtua Fighter déjà rencontré afin qu'il fasse le ménage à l'écran. Enfin, à la fin de chaque niveau, un rang de guerrier vous sera donné en fonction des coups que vous avez le plus utilisé. Divisés en trois catégories, ils auront une légère influence sur l'évolution de Sei qui bénéficiera de bonus rapport à son alignement de guerrier. Si vous la jouez fine vous aurez des items supplémentaires, si vous êtes plutôt porté sur la bastonnade vous aurez droit à une puissance de frappe améliorée. Voilà c'est à peu près tout ce à quoi servent les personnages de Virtua Figher. Même si l'on est content de les retrouver dans un environnement loin de leurs rings habituels, leur implication dans l'histoire et même dans le gameplay reste extrêmement limitée.

Annoncé en grande pompe lors de l'événement Sega Jam il y a plus de 2 ans, le slogan de Virtua Fighter Cyber Generation pourrait être "tout ça pour ça !". Après avoir fait fantasmer des millions d'aficionados de la série, rêvant d'un jeu développant un peu plus l'univers du jeu de combat, Virtua Fighter Cyber Generation est un dur retour à la réalité. J'en oublierai presque de mentionner la pauvreté graphique du titre tellement l'ambiance est insipide et mal finie. Si encore la pochette était jolie, le jeu aurait eu une bonne "note d'étagère" mais le character design au rabais et le dessin objectivement laid qui l'orne vous incitent plus à le cacher qu'autre chose. Le public japonais ne s'y est pas trompé et le jeu a fait un flop retentissant dans l'Archipel. Kaboom ! Et pour une fois, c'est parfaitement justifié.

Introduction 4.0
Le montage vidéo est sympa, dommage que groupe Miss Magazine 2003 casse les oreille

Interface 6.1
On ne se perd pas dans le dédale des men bien qu'ils soient tous en japonais.

Scénario 3.2
Une histoire de mondes virtuels vue et rev sans une once d'originalité.

Graphismes 5.3
A peine digne d'un jeu de première géné tion surtout sur une console en fin de vie...

Animation 6.1
Les personnages sont tout secs et sortent d'un g congélateur tellement ils sont rigides.

Musique 5.9
Rien de bien folichon à se mettre sous dent... sinon un corde pour l'introduction.

Bruitage 4.2
On retrouve quelques bruits de Virtua Fighte

Gameplay 6.1
On ne voit pas trop où voulait en venir l'équi de développement, c'est raté de toute façon

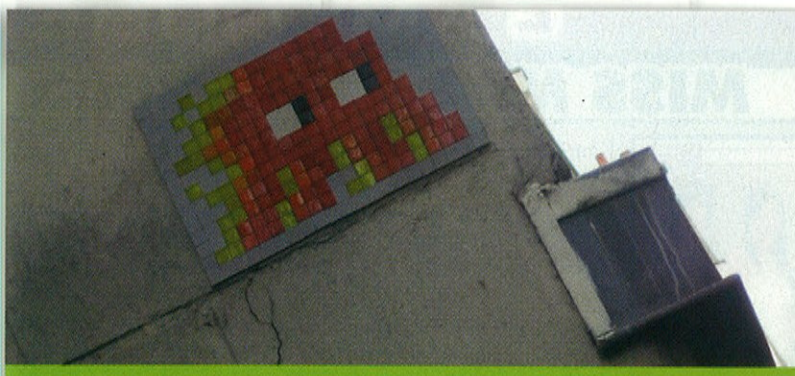
Durée de vie 4.5
Une petite dizaine d'heures pour finir le je quelques secrets à débloquer en bonus.

Gamest 4.3 **Overall** 4.1

AU SECOURS
fait le joueur

GameFan est un magazine d'origine contrôlée. Des mesures drastiques nous imposent de ne pas (trop) vous mentir sur la marchandise. Mais alors, pourquoi ne parle-t-on pas du "Virtua Fighter" qu'arbore fièrement le titre du jeu ? Nous y voilà, mais ça risque d'être court.

Contre les boss, la meilleure technique reste encore l'enchaînement aérien en mode Synapse Break.

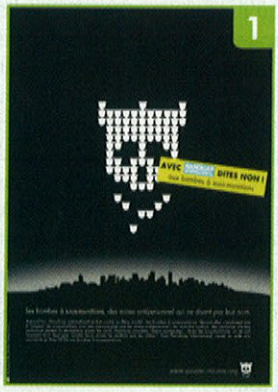


En vous baladant dans Paris, au coin d'une rue, au détour d'un pont, ils sont là. Ils se multiplient depuis maintenant 5 ans, leurs petits carreaux de céramique vous toisant d'un regard inquisiteur. Ils sont parmi nous, ils vivent à nos côtés. "Ils", ce sont les Space Invaders, des êtres de lumière apparus sur nos moniteurs il y a de cela 25 ans. Que de chemin parcouru entre l'obscur laboratoire de Toshihiro Nishikado chez Namco et les avenues chatoyantes de notre capitale !

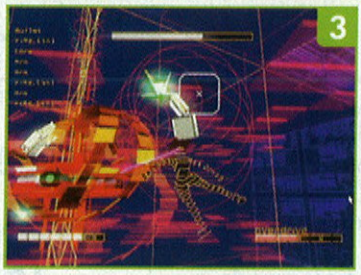
Fabien

ART ON INSERT COINS

Notre société accentue tous les jours le concept général du "toute chose est artistique". Selon Arthur Danto, professeur de philosophie à l'Université de Colombia, aujourd'hui il est impossible de distinguer ce qui est art de ce qui n'en est pas. On se souviendra du dadaïsme provocant de Marcel Duchamps qui brandissait telle une bannière révolutionnaire son rouleau de papier toilette signé, prétendant qu'il s'agissait d'art. Car aujourd'hui l'art n'est plus dépendant de sa qualité technique intrinsèque mais de son concept ou de sa démarche. Les arts classiques sont depuis longtemps délaissés au profit d'interprétations abstraites et flamboyantes de notre réalité. En à peine un quart de siècle d'existence, l'iconographie vidéo ludique est déjà parfaitement assimilée par notre société. Elle est utilisée de manière récurrente dans la communication visuelle. Le pixel, autrefois unité graphique grossière est aujourd'hui un vecteur fort de messages exploitant au mieux son caractère abstrait et uniforme. Handicap International par exemple a utilisé cette méthode de subdivision dans sa dernière campagne d'affichage pour lutter contre les bombes à fragmentation, le pixel se faisant ogive et le motif une mort certaine. De plus, tel Space Invaders en son temps, l'emblème semble inéluctablement s'approcher de sa cible. Le Pointillisme de Georges Seurat fait aujourd'hui place au Pixellisme.



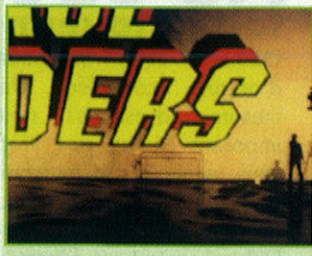
Après tout, les ordinateurs n'étaient à l'origine pas destinés à faire partie de notre quotidien. Ces machines titanesques héritées de la seconde guerre mondiale et utilisées par les militaires et autres universitaires dans leur quête de l'absolu. Il ne fallut cependant pas longtemps pour que des créateurs hippies viennent court-circuiter cette machinerie monolithique afin de permettre à tout un chacun d'exploser des astéroïdes ou faire rebondir des balles carrées. Pour leurs utilisateurs, les ordinateurs ont toujours suscité un mélange de crainte, de curiosité et de mystère. Dans ces balbutiement post-70's, les jeux vidéo proposaient une échappatoire simpliste à cette peur latente de l'aliénation à la machine. Les thèmes abordés dans de grands classiques comme Space Invaders ou Pac Man ne sont-ils pas : faire face à une menace étrangère et naviguer dans d'immenses labyrinthes sans issues ? Cette époque bénie mixture de technologies émergentes mais déjà tellement désuètes sublime une simplicité graphique parfaite à jamais disparue. 25 ans, c'est exactement le temps qui permet à notre conscience collective de prendre en compte un concept comme fondement primaire de notre réflexion.



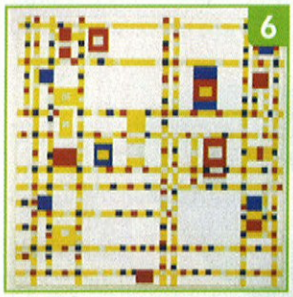
Même si l'on peut difficilement considérer le jeu vidéo comme un art à part entière, il tire nombre de ses inspirations d'illustres courants visuels. L'expérience du jeu Rez, plongée surréaliste et hallucinatoire, s'inspire en grande partie des travaux réalisés par le peintre russe Wassily Kandinsky. Les enjeux économiques de plus en plus importants n'incitent malheureusement plus aujourd'hui à l'audace. Il faut alors chercher dans les productions amateur, équivalent vidéo ludique des courts-métrages expérimentaux pour trouver une once d'innovation visuelle, comme dans Parsec 47. Le jeu reprend les codes habituels du jeu de tir en lui ajoutant un aspect post-pointilliste des plus hypnotisants. L'écran devient alors une vibration chromatique, une intensité visuelle, une saturation en mouvement, une oeuvre numérique sur toile noire ayant pour peinture le chaos des nombres aléatoires. Parsec vous fait entrer dans un état de transe via une surcharge visuelle précisément étudiée où tout n'est que vecteur d'approche et calcul de collision. L'écran devient alors une forme mouvante indéfinissable, sorte de pétrin multicolore duquel il vous faudra assimiler l'évolution afin de survivre.

C'est principalement dans sa démarche que l'art contemporain avale, digère et restitue les codes du jeu vidéo. Sa plus populaire application se nomme "L'invasion de Paris". Initiée par un artiste parisien désirant rester anonyme, cette invasion de l'espace urbain se matérialise par l'application de mosaïques de céramiques sur les murs de la capitale. Ces petits carreaux de cuisine étant la transposition analogique du pixel numérique. Comme le Graffiti, "L'invasion de Paris" est un acte de dégradation volontaire de l'environnement et son illégalité pousse les auteurs de ces méfaits à rester dans l'ombre. Cette démarche est cependant véritablement ancrée dans notre société, chaque oeuvre "détruite" par la municipalité rapportant des points à cette dernière. A l'anonymat des interventions in situ correspond un archivage méticuleux de leur emplacement à base de cartes détaillées de la dissémination. Cet archivage est d'ailleurs très proche du projet d'art urbain de l'Américaine Ellen Harvey dont le New-York Beautification Project égaie la ville de paysages bucoliques et définitivement anachroniques.

Davantage, l'auteur garde ici son masque, se faisant simplement appeler Mr Invaders, ce qui renforce encore la dimension fictionnelle de son projet. Le jeu virtuel devient brutalement palpable effaçant la limite entre création et réalité. Les cartes



1. La campagne "Sous les bombes" d'Handicap International. 2. Composition de couleurs par Wassily Kandinsky 3. Rez de United Game Artist sur Dreamcast. 4. Parsec 47 par Kenta Cho. 5. Mister Invader en action 6. Broadway Boogie Woogie par Piet Mondrian. 7. Croix postale de Yoshimitsu Umekawa



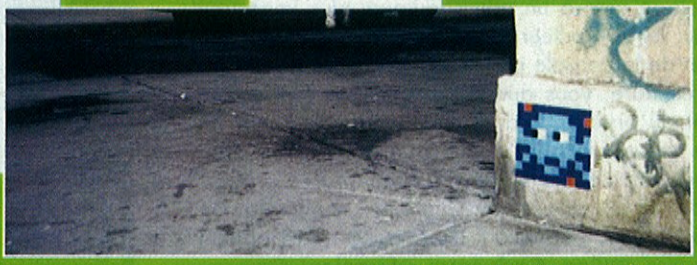
détaillées des localisations de ces petits aliens permettent à tous de passer un après-midi à en découvrir un maximum. On fait souvent le procès du jeu vidéo en lui imputant des tares telles que la violence aveugle dans laquelle certains utilisateurs n'arrivent plus à discerner le réel du virtuel. L'invasion de Paris prend le parti inverse en tentant d'intégrer au mieux dans un environnement réel des éléments étrangers. L'artiste a même poussé jusqu'à placer des Space Invaders dans les plus grands musées parisiens afin d'exposer ces mosaïques pirates dans des lieux habituellement dédiés aux arts "classiques". Et comme l'indique une directrice de collection dans une interview accordée au journal Libération : "A l'époque du Pop Art, les artistes ont créé des oeuvres à partir de la BD. Aujourd'hui, ce type de figuration découle de l'imaginaire d'enfants élevés aux mangas, aux jeux vidéo et aux images virtuelles."

Projet plus récent, Pac-Mondrian est un mélange improbable d'une toile de l'artiste Piet Mondrian et de Pac-Man. Les similarités flagrantes entre les niveaux labyrinthiques de la petite boule jaune et l'œuvre Broadway Boogie Woogie entraîne une spatialisation du concept dans l'environnement de jeu. De plus, on peut faire un parallèle intéressant entre les deux oeuvres tant elles sont fondatrices de courants importants pour l'art d'une part et pour les jeux vidéo de l'autre. Broadway Boogie Woogie a grandement influencé l'école d'art abstrait géométrique avec ses aplats de couleurs vives. Ce style que Piet Mondrian nommera lui-même néo-plasticisme reste un des apport les plus importants de l'art contemporain. Afin de respecter un peu plus l'œuvre originale, Pac-Mondrian utilise des bruitages inspirés du jazz et dont la synthèse s'apparente à une improvisation musicale géante source d'inspiration principale de Mondrian lors de son arrivée à Newyork.

Derrière toutes ces démarches, on peut voir une volonté commune d'ancrer le virtuel dans une production réelle. Les petites mosaïques de Space Invaders font écho aux premiers courants artistiques de la Grèce antique, comme pour nous rappeler que la création numérique n'est pas qu'éphémère. Définitivement en phase avec notre quotien, l'iconographie vidéo ludique s'infiltre chaque jour un peu plus dans nos vies. Phénomène émergent qui ne demande qu'à s'inscrire dans une démarche artistique plus concrète dans son application, il est cependant dommageable que la trop rapide industrialisation du milieu ait cassé l'esprit pionnier d'un moyen d'expression aussi jeune.

I PARIS

TROUVEZ L'INVADER



Credit photo : www.space-invader.com

WARP

ワープレボリューション

Ma maman me disait toujours : "Ce sont les cordonniers qui sont toujours les plus mal chaussés". Loin de me plaindre de la qualité de mes chaussures, il faut bien avouer que la rubrique Warp Revolution était d'une tristesse profonde niveau maquette. Afin d'agrémenter votre voyage au pays de l'insolite, quelques légers changements cosmétiques ce mois-ci. Pour ceux qui en doutent encore, les dates indiquées concernent toujours la sortie japonaise du jeu... En espérant que cela vous plaira, je vous laisse avec ces quelques délices vidéo ludiques de premier choix.

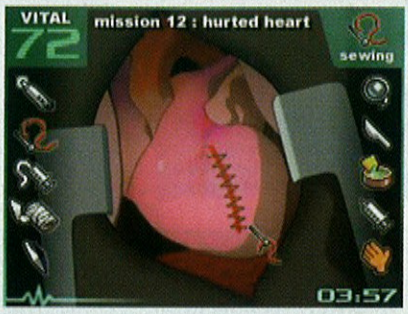
Fabien

カドゥケウス

surgical operation

Caduceus

Nintendo DS



Lors de la présentation de la Nintendo DS à l'E3 en mai dernier, peu de jeux présentés utilisaient de manière véritablement originale le stylet de la console. Pourtant, on peut en faire des choses avec un écran tactile et les équipes d'Atlus planchent actuellement sur une application totalement inédite des fonctions de cette nouvelle machine portable. **Caduceus ~Surgical Operation~** tire son nom du fameux Caducée, baguette entourée de deux serpents et surmontée d'ailes qui sert d'emblème aux professions médicales et paramédicales. Comme dans The Kekkai présenté dans le deuxième numéro de GameFan, Caduceus vous met dans la peau d'un chirurgien en chef qui va devoir faire face à un afflux toujours plus important de patients malades. Tel un Docteur Maboul des temps modernes, le jeu utilise le stylet de la console pour vous permettre de diriger l'opération ; pour ce faire, vous aurez à disposition tout un set d'accessoires allant du bistouri à la loupe en passant par le fil pour recoudre. Lors des opérations, il vous faudra suivre les informations données par vos assistants afin d'enchaîner des combos de dextérité médicale. Le jeu utilisera aussi la fonction microphone de la Nintendo DS en vous permettant de rassurer votre patient et dialoguer avec votre équipe. **Caduceus ~Surgical Operation~** est actuellement au tout début de son développement chez Atlus et devrait être disponible l'année prochaine au Japon. Rien n'indique cependant si le nez du patient deviendra rouge et clignotera quand vous toucherez une partie sensible...

Kappa no Kaihou

Playstation 2

On connaissait les simulations d'élevage de chiens, de lapin sou de petites filles, il faudra maintenant compter avec les simulations d'élevage de Kappas. Mais qu'est-ce qu'un Kappa ? Il s'agit d'une créature mythologique japonaise vivant dans les étangs ressemblant à un mélange de tortue, de canard et de jeune moine chauve portugais. Kappa no Kaihou est adapté du très populaire manga éponyme de Ishikawa You-go publié dans Young Jump. Vous incarnez Hiroshi qui va devoir s'occuper de son Kappa comme d'un animal de compagnie.

Il vous faudra le balader, lui donner à manger et le réprimander quand il fera des bêtises. Vous rencontrerez aussi d'autres Kappas à la personnalité bien marquée et avec lesquels votre petit compagnon devra socialiser. Il vous sera aussi possible de l'habiller avec une large gamme de vêtements et d'accessoires. **Kappa no Kaihou -How to breed Kappas-** est prévu chez Konami sur PlayStation 2 pour le mois d'octobre.

Bishi Bashi Champ Online

Arcade

S'il y a bien un titre qui a cassé un nombre incalculable de paddles lors de parties endiablées, c'est bien la série Bishi Bashi. Après un petit tour sur PlayStation, la saga s'est définitivement installée dans les salles d'arcade japonaises depuis 2000. Et Konami ne se repose pas sur ses lauriers, un nouvel épisode révolutionnaire de sa compilation titanesque de mini-jeux est actuellement en préparation à destination des salles obscures : **Bishi Bashi Champ Online ~Shougeki no Zenkoku Taisen~** (la prononciation de Shougeki signifie "gros impact" mais utilise ici le kanji "Warai" qui signifie rire... jeu de mots, quand tu nous tiens). Le jeu propose à trois personnes de participer aux épreuves simultanément sur la borne, l'ordinateur complétant les places disponibles si nécessaire. Il faudra ensuite choisir un avatar parmi la dizaine de personnages disponibles afin de vous représenter dans les différentes épreuves que vous propose le jeu. Mais la grosse nouveauté de cet épisode vient de la petite caméra vidéo intégrée à la borne qui vous permettra d'immortaliser vos victoires et même d'être publié sur le site officiel du jeu si votre score est suffisamment important. Une fonction qui à n'en pas douter fera fureur surtout qu'elle sera accompagnée de fonction de retouche d'images inspirée des célèbres Print Club (Purikura). **Bishi Bashi Champ Online ~Shougenki no Zenkoku Taisen~** devrait arriver dans toutes les bonnes salles d'arcade japonaises à l'automne, il ne reste plus qu'à s'entraîner à appuyer sur des boutons à la vitesse du vent.

Playstation 2

Comment attirer un public masculin en masse en deux leçons selon Idea Factory avec leur dernière production, **Tenbatsu Danzai Skelter x Heaven**. Premièrement, vous prenez une équipe de jeunes filles aux caractères variés mixant plusieurs traits caricaturaux habituels de la production japonaise. Détail important : habillez-les avec des uniformes relativement courts et mettant en avant leurs atouts pulmonaires. Deuxièmement, les robots.

C'est bien connu, les garçons aiment ces robots géants qui leur donnent une impression de surpuissance. Mixez un peu le tout, saupoudrez avec une once de dessinateur de talent et un studio de développement compétent. Vous obtenez le nouveau jeu d'aventure en vogue qui débarquera en grande pompe à la fin de l'année. Il y mélange habilement des phases à la sauce Digital Comic où vous pourrez discuter de la pluie et du beau temps. Lorsque les sirènes retentissent pour vous annoncer l'attaque d'"mystérieux monstre inconnu venu de l'espace", il est temps de guider votre petite troupe à l'attaque. Le système de combat nommé Interactive Command Assist vous propose d'appuyer de manière rythmée et cohérente sur une suite de boutons afin d'éliminer votre adversaire. **Tenbatsu Danzai Skelter x Heaven** explosera le 25 novembre prochain sur PlayStation 2, une magnifique édition collector sera disponible le même jour (voir encadré).

Edition collector

Le box collector de **Tenbatsu Danza Skelter x Heaven** vendu 9240 yen contiendra en plus du jeu : un CD audio proposant un petit feuilleton enregistré par les doubleuses, un livre de design et de présentation des personnages enfin un scénario/storyboard des scènes animées produites pour le jeu.

Uchû Senkan Yamato

Playstation 2

Leiji Matsumoto est surtout connu dans nos froides contrées comme l'heureux géniteur d'anime à succès comme Albator (Harlock) ou Galaxy Express 999 (Ginga Tetsudo 999), mais au Japon son oeuvre la plus célèbre se nomme **Uchû Senkan Yamato**. Cette série fleuve débutée en 1974 se déroule dans un futur lointain où la guerre entre la race humaine et les mystérieux Gamilon ont détruit l'atmosphère de la Terre. Afin d'aider notre belle planète, la reine Starsha de la planète Iscandar offre un moyen de contrer l'avenir funeste de l'humanité grâce au vaisseau de combat Yamato. Bandai se charge de produire une nouvelle interprétation de la série originale en accord avec l'auteur sous la forme d'une trilogie de jeux pour PlayStation 2 couplés avec des DVD d'animation.

Vous prenez les commandes du Yamato dans un jeu de stratégie titanesque dont le but est de vous frayer un chemin vers la terre. Graphiquement, le jeu mélangera des personnages dessinés par le studio Madhouse et des vaisseaux images de synthèse du plus bel effet. Pour compléter la panoplie du fan, Bandai prévoit de livrer avec l'édition limitée du premier épisode un DVD vidéo contenant un OVA d'une heure et une boite permettant de ranger les trois jeux. **Uchû Senkan Yamato ~ Iscandar he no Tsuioku ~** est prévu pour début octobre au Japon.

Kidou Senshi Gundam Seed Owaranai Ashita he

Playstation 2

Dernier avatar de la saga Gundam en date, Kidou Senshi Gundam Seed est la série d'animation la plus populaire du moment avec Full Metal Alchemist, tant et si bien qu'une nouvelle saison débutera sa diffusion au mois d'octobre. Comptant bien profiter de tout ce brouhaha promotionnel, Bandai prépare une nouvelle transposition de ces monstres de mécanique que sont les Mobile Suits sur votre petit écran et plus précisément sur PlayStation 2. **Kidou Senshi Gundam Seed Owaranai Ashita** vous met aux commandes d'un robot géant dans un ensemble de combats et de missions reprenant la trame de l'anime original. Ce mode story a la particularité de se dérouler de deux points de vue différents. Vous pourrez ainsi prendre le parti de l'alliance terrestre ou de Zaft dans des combats dans l'espace, sur terre et même sous l'eau. Strike Gundam dispose de ses trois packs d'équipement : Aile, Sword et Launcher augmentant respectivement sa rapidité, ses capacités au corps à corps ou à distance. Un mode Tag battle permet de faire appel au support d'un allié qui viendra à votre aide en plein combat. Le jeu est bourré de petits bonus qui feront plaisir aux fans de la saga, Bandai a inclus dans le jeu près de 40 minutes de vidéos exclusives et un paquet d'histoires secondaires mettant en avant des personnages peu exploités dans l'anime. On pourra ainsi suivre le destin de Miguel, commandant Zaft se faisant tuer au deuxième épisode, ou Shiho jeune pilote qui apparaît furtivement dans l'épilogue de la série. **Kidou Senshi Gundam Seed Owaranai Ashita** est prévu au Japon pour le 7 octobre prochain.

Keroro Gunsou
Mero Mero Battle Royal
Playstation 2

Keroro Gunsou est à l'origine un manga très populaire publié dans le magazine Shônen Ace. Adapté par Sunrise à la télévision, la logique mercantile des choses a voulu que ce soit une fois de plus Bandai qui adapte le show sur console. Keroro Gunsou raconte la tentative d'invasion d'un peuple grenouille extra-terrestre, il suit un groupe d'envahisseurs laissé sur Terre par leur peuple afin d'étudier les us et coutumes du genre humain. Le jeu **Keroro Gunsou Mero Mero Battle Royal** est un jeu de combat au principe similaire à Power Stone, quatre personnages s'affrontent sur une aire de combat en 3D. Divers items et pièges peuvent être récoltés lors des combats afin d'exploser vos adversaires. Le jeu propose un mode story et des inserts d'animation lors des attaques spéciales doublées par le cast de la série. **Keroro Gunsou Mero Mero Battle Royal** sera en vente le 30 septembre prochain au Japon.

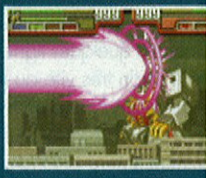
天堂独太
Kenjui Tendô+Dokuta
Nintendo DS

La Noosphère serait une sorte de conscience globale dûe à l'émission d'ondes électriques par notre cerveau qui se répercuteraient dans une couche de l'atmosphère et qui permettraient d'expliquer pourquoi certaines personnes ont la même idée, au même moment. Toujours est-il qu'après Caduceus ~Surgical Operation~ présenté il y a quelques pages, il est très étonnant de voir débarquer un second "jeu de docteur" sur Nintendo DS. **Kenjui Tendô+Dokuta** vous fait incarner un jeune étudiant en médecine dont vous allez suivre la première affectation dans un grand hôpital. Votre rôle est de diagnostiquer les patients arrivant dans votre service et d'agir en conséquence. Pour les ausculter, vous allez pouvoir toucher plusieurs parties de leur corps avec le stylet de la console sur l'écran du bas et voir leur réaction sur l'écran du haut. Des infirmières sont là pour vous assister si vous n'avez pas encore fini votre médecine. Il est aussi possible de poser des questions à vos patients afin de détecter des troubles et détailler le plus possible leur maladie. Un gros classeur permet de recouper les indices fournis par les différents patients afin d'établir un diagnostique final. Attention à ne pas tuer tous vos patients... **Kenjui Tendô+Dokuta** est prévu pour l'année prochaine au Japon, peu de temps après la sortie de la nouvelle console de Nintendo. Est-on face à un nouveau genre de jeux ?

Genseishin Justirisers
Playstation 2

Le succès des séries de Sentai au Japon est toujours aussi grand et tous les ans de nouveaux justiciers en collants moulants sortent des studios d'effets spéciaux. La paix et l'amitié sont une nouvelle fois en danger ! Konami et TV Tokyo s'associent dans un nouveau projet de Sentai qui sera diffusé sur la chaîne tokyoïte à partir du mois d'octobre et dont Konami a les droits exclusifs d'adaptation vidéoludique. Pour l'anecdote, Justirisers est la suite de la grande série à succès Chouseishin GranSazer mixant habillement la mythologie des signes du zodiaque et d'énormes robots issus d'une civilisation disparue.

Alors que la diffusion n'a même débuté, Konami a présenté deux jeux issus de la licence Justiriser. Le premier sur PlayStation 2 est un jeu de combat assez classique reprenant les différents héros avec leurs attaques spéciales et mixant des séquences de vidéo à l'intérieur des combats. L'équipe responsable des effets spéciaux de la série a travaillé avec Konami afin de rendre le jeu encore plus proche de l'original. Le second sur GameBoy Advance est un classique jeu de plate-forme en vue de côté. Seuls les trois héros principaux pourront être incarnés dans la version portable mais il sera possible de piloter des robots géants afin de protéger la ville de la destruction. Les deux titres arriveront au tout début de l'année 2005.



Sentiments

Le Journal d'Aliasaka

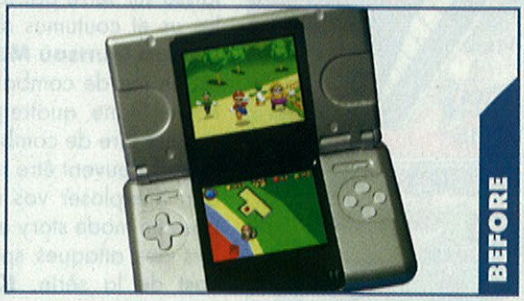
Vendredi 10 septembre 2004

J'ai convenu avec la rédaction d'attendre in extremis la fin du compte à rebours initiée par Sony Computer Japon devant révéler deux nouveaux jeux avant de remettre mon journal. J'ai bien fait, car comme je l'espérais fébrilement et même si avec seulement une image et un titre, le projet reste encore mystérieux, il semblerait bien que Wanda to Kyozou (Wanda et le Colosse) soit le nouveau projet des créateurs d'Ico ! Un jeu peu joué mais devenu totale référence. Tout à coup, 2005 c'est vraiment trop loin...

L'annonce dont le grand public se fout et qu'on va traiter comme une affaire d'état, ne serait-ce que pour résister à l'encerclement des poids lourds attendus. Le petit studio japonais Skip prépare un jeu sur Nintendo DS. Et alors ? Et alors, ce sont de vrais créatifs nom d'un chien ! Ça fait une différence avec l'annonce de la participation de tel ou tel studio ayant déjà décliné "avec succès" x adaptations de licences célèbres. Skip, c'est l'indescriptible jeu de rôle et d'action bourré d'humour à mi-chemin entre Animal Crossing et Zelda du nom de Giftpia disponible depuis avril 2003 sur les GameCube japonaises et jamais traduit en anglais (même pas une FAQ officieuse, c'est dire) malgré la prometteuse version anglaise vue sur le stand Nintendo lors de l'E3 2003. Les mêmes gars ont commis Chulip sur PS2 auparavant, le personnage doit embrasser tout le monde pour gagner des cœurs, et, non, ce n'est pas un jeu de drague, et comme vous pouvez le lire dans GF01, Chulip est, lui, bien prévu en anglais. Chic ! Quant à leur futur projet sur l'écran tactile de la DS qui pourrait être prêt pour la fin de l'année au Japon, on n'ose imaginer le trip de Skip.

Comme tout le monde, j'adore le jeu Xbox Chroniques of Riddick. C'est facile de l'aimer, il est aussi bien foutu techniquement qu'artistiquement. Et puis voilà enfin un jeu vidéo qui complète, comme annoncé, une histoire commencée au cinéma. Il n'empêche que, malgré la réussite d'ensemble de la narration interactive, le jeu s'autorise la convention habituelle du tutorial pré-jeu sous la forme d'un flashforward à peine justifié mais qui, évidemment, permet d'apprendre à manipuler les diverses actions du personnage. Donc après quelques lignes de dialogues interprétées par les vrais acteurs de Pitch Black, le jeu donne la main très vite au joueur pour manipuler Riddick. Et c'est alors que le premier type devant le héros murmure un truc du genre : "Tu vois Johns qui te tourne le dos ? Attaque-le !" Aussitôt le bouton B clignote à l'écran pour un message d'aide qui dit : "Approchez-vous discrètement derrière Johns, appuyez sur gâchette gauche pour lui briser la nuque en silence (...), vous pouvez aussi le tuer en faisant plus de bruit". Non mais je rêve ! Sans préambule rien, on vous explique, non, on vous impose de tuer un mec, et si possible sournoisement par derrière. Pourtant s'il faut défendre chèrement sa peau pour s'évader de cette prison lugubre, le jeu est mieux qu'un bête simulateur de tueries comme beaucoup d'autres. Il n'empêche, voilà un démarrage bien irresponsable. Elle me rappelle la toute aussi irresponsable accroche du magazine en ligne américain IGN pour vendre son guide du dernier Hitman. Elle commence par un email reçu avec pour entête : "Assassiner n'a jamais été aussi fun" dont le lien conduit au... "Guide pour tuer sous contrat, la meilleure façon de s'occuper de ses affaires dans Hitman". Des traits d'esprit qui font tout de même froid dans le dos quand on y pense sérieusement. Et qu'on ne me parle pas de second degré, j'avais compris, mais j'habite un pays où le port d'armes n'est pas répandu chez les adolescents. Demandez à Michael Moore.

L'étonnement



Stupeur personnelle encore. Le nouveau design de la Nintendo DS a été salué unanimement par des médias tout à coup pressés de conspuer la première version présentée à l'E3 en mai dernier. Le retournement de veste est un jeu bien pratiqué dans le jeu vidéo comme ailleurs. Rien de surprenant là-dedans. En revanche, comment se fait-il que personne n'ait relevé que les photos de la nouvelle DS présentées par Nintendo donnent l'impression que les deux écrans se sont allongés pour atteindre quasiment un format 16/9. Illusion d'optique dûe à l'écrasement de l'angle de prise de vue de la photo me rétorque-t-on ! Ah bon ? Alors comme ça une société côtée en Bourse livre aux médias la photo définitive du design d'une nouvelle machine en faussant les perspectives et proportions ? Maladresse ou manipulation ? Moi je crois que, réponse au bel écran de la PSP ou pas, les deux écrans de la DS sont devenus beaucoup plus rectangulaires. Les paris sont ouverts.

Et l'espoir

Le cinéaste Steven Spielberg a 7 enfants (!) et n'est pas très chaud que l'un deux essaie de devenir metteur en scène, "la comparaison serait inévitable" explique-t-il dans le magazine Première du mois de septembre où il nous apprend surtout que Max, l'un de ses fils, "veut créer des jeux vidéo". Imaginez le talent et l'énergie d'un Spielberg tout entier au service des jeux vidéo ! On a le droit de rêver, non ?

GAME FAN
level up
role play gaming
4

GENSOSUIKODEN 4

La légende des 108 étoiles

Gensosuikoden Stories
幻想水滸伝

La série Suikoden, à la différence des autres grandes séries de RPG, est constituée d'épisodes et d'histoires se situant dans le même monde, à des époques légèrement écartées. Il nous a semblé logique de revenir sur les premiers volets de cette fantastique mais trop méconnue saga.

Frionel

ensosuikoden

Playstation (15/12/95)
ega Saturn (17/09/98)

Vous incarnez le fils du général Teo MacDohld. Celui-ci a pour mission de combattre les forces des Sept Cités de Jowstone. L'Empereur Barbarossa vous nomme officiellement à son service et à celui de l'Empire. En compagnie de vos amis, vous allez devoir effectuer maintes missions pour cet Empire, avant de découvrir une terrible machination liée étrangement à Windy, la nouvelle compagne de l'Empereur et Ted, votre meilleur ami. Ces événements conduiront à votre fuite et à votre rencontre avec Odessa, leader d'une force de résistance contre l'Empereur. Figurant parmi les premiers RPG de la console de Sony (il sort aussi aux USA et en Europe tout en anglais), Suikoden avait su marquer son époque grâce à un grand nombre d'éléments exclusifs. Tout d'abord, et par rapport à la légende chinoise des 108 étoiles de la destinée, le jeu vous propose pas moins de 108 personnages à recruter, dont la grande majorité jouable pendant les combats ! Cette quête des 108 persos était, en plus de l'intrigue principale, le fil conducteur de l'aventure et tous les retrouver n'était pas une mince affaire. Le personnage principal ne pouvant s'exprimer que par vos propres décisions et choix, le jeu vous permet vraiment de vous identifier et d'intégrer parfaitement l'intrigue.

Celle-ci ne peut donc pas se construire sur un background mystérieux du héros, mais vous laisse plutôt découvrir le monde et les personnages qui l'entourent à travers son propre regard, ce qui est une technique narrative aussi efficace que celles s'articulant autour des héros de Final Fantasy 7 ou Xenogears. Graphiquement, le soft était beau avec une 2D assez bluffante pour l'époque, notamment pour ses effets spéciaux lors des combats et autres zooms et rotations. Ces combats se déroulent de manière assez traditionnelle, au tour par tour, mais avec quelques subtilités comme les « unites » (techniques combinées de plusieurs persos), les combinaisons de magie, ou la possibilité de soudoyer les ennemis à coups de pièces pour qu'ils vous laissent la vie sauve.

Autre particularité, le système de runes. Ces objets qu'on scelle aux persos leur donnent de nouvelles attributions ainsi que des attaques spéciales et des magies. Certains persos possèdent même leur rune unique. Suikoden proposait aussi (à l'instar des Romancing Saga) deux autre formes de batailles en plus des traditionnels combats. Il y avait les duels, qui sont une sorte de pierre/papier/ciseaux (dont le résultat avait souvent une influence sur le reste de l'histoire) et les grandes batailles où il fallait gérer toute une armée et qui reprend également ce système de pierre/papier/ciseaux combiné à toute une dimension stratégique et des attaques spéciales. Les musiques étaient certainement le point fort du jeu, avec des thèmes magnifiques qui ont à eux seuls donné une identité à l'épisode. Enfin, le scénario était plus que passionnant avec de nombreux rebondissements. Bref, Suikoden premier du nom était un grand RPG à son époque (il a un peu vieilli techniquement parlant) et le fait de pouvoir sauvegarder après la fin du jeu, ne pouvait que laisser présager une suite...

Gensosuikoden II

Playstation (17/12/98)

Vous incarnez un jeune soldat de la Unicorn Brigade fraîchement sorti de l'académie militaire de Kyaro (une cité des Highlands) où vous attend votre jeune sœur. L'aventure commence dans un campement lorsque votre commandant Rowd annonce une attaque surprise. Tentant de prendre fuite à votre tour, vous vous rendez compte que toute la brigade a été décimée. Vous découvrirez aussi que cette fausse alerte déclenchée par le commandant Rowd n'avait pour but que de permettre aux armées Highland de massacrer les soldats en fuite, devenus des proies faciles. Vous serez témoins du complot provoqué par Lucas Blight, le prince des Highlands, destiné à rompre le traité de paix entre les Sept Cités de Jowstone et les Highlands en faisant porter l'accusation de cette attaque aux armées des Sept Cités. Vous et Jowy devez fuir pour avoir une chance de survivre, et peut-être intervenir pour empêcher le prince Lucas d'arriver à ses fins.

Se déroulant 5 ans après la fin du premier épisode, Suikoden II en reprend les grandes lignes et surtout, pour le plus grand plaisir des fans, de nombreux persos. La quête des 108 étoiles est toujours de la partie et s'avère beaucoup plus riche et compliquée. Graphiquement, le jeu est plus beau que le premier, c'est un fait, malheureusement, avec trois ans d'écart entre les deux épisodes, on ressent sa faiblesse technique, surtout pour un jeu qui sort sur le

Another part of the legend

La saga Suikoden a aussi connu deux déclinaisons différentes. Il y eu Genso Suikogaiden sur Playstation, une série de deux digitals comics qui raviront les fans les plus ardus de la saga. En effet, ils se déroulent en parallèle avec le second épisode et nous apportent de nombreux éléments sur l'histoire. Malheureusement, ces deux titres ne seront accessibles qu'aux japonisants, car il s'agit ni plus ni moins d'une histoire illustrée. Il reste cependant possible d'en apprécier les magnifiques illustrations et les thèmes musicaux, qui sont certainement les meilleurs de toute la saga.

La GBA a aussi eu le droit à son Suikoden, avec Genso Suikoden Card Stories. Reprenant les grandes lignes du second épisode, ce cards game est une véritable bénédiction pour les fans de la série, avec la possibilité de revivre cette fantastique épopée sous un autre angle. Le tout magnifiquement accompagné par les musiques originales de Suikoden 2. La barrière de la langue n'est pas infranchissable pour peu que vous compreniez les règles du jeu.

même support que le très visuel Final Fantasy VII. Malgré cela, le tout reste dans une 2D de très bon goût avec des décors et des sprites très détaillés. Au chapitre des nouveautés, rien d'extraordinaire si ce n'est le grand nombre de mini-jeux et sous-quêtes rajoutés pour étendre la durée de vie. Le véritable point fort de ce second opus est qu'il va encore plus loin que son prédécesseur au niveau du scénario et de la musique. L'histoire de ce second épisode est certainement l'une des meilleures qu'il m'ait été donné de vivre dans un RPG et jouera énormément avec vos sentiments grâce à de nombreux événements et tournures de l'histoire plus qu'inattendus. Les musiques quant à elles atteignent une finesse et une expression rare à ce jour. Elles font partie intégrante de la fantastique épopée que vous offrira Suikoden 2. Il est à mon avis, et de très loin le meilleur épisode de la saga, et je le recommande sans hésiter à tous les fans de RPG. Le jeu est sorti aux USA et une version française a également vu le jour avec des textes en français. Malheureusement, elle est très rare et souffre d'un bug lorsqu'on récupère sa sauvegarde du premier Suikoden européen.

Gensosuikoden III

Playstation 2 (11/07/02)

L'aventure commence une dizaine d'années après Suikoden 2. L'histoire prend place dans un contexte assez spécial avec la confrontation de trois pays limitrophes. A l'ouest, près de l'océan se trouve la puissance économique et militaire : la Zexen Federation, à l'est le royaume sacré d'Harmonia et au centre les villages sauvages de Grassland. Pour la première fois dans la série, vous n'incarnez pas « votre » personnage dès le début de l'aventure mais devez plutôt réaliser un certain nombre de scénarios avec différents personnages d'abord. On retrouve donc le système dit de « trinité » dans lequel vous vivez les aventures de trois « équipes » différentes, chacune appartenant à un des trois pays. On retrouve Chris, la « Silver Maiden », capitaine des Zexen Knight et véritable héros dans son pays, Hugo, fils de la chef du village de Karaya de Grassland et enfin Geddoe, capitaine d'une troupe de mercenaires d'Harmonia qui enquêtent sur le mystérieux «fire bringer». Le destin de ces trois groupes les mènera à se croiser plusieurs fois et pas toujours dans les meilleures circonstances.

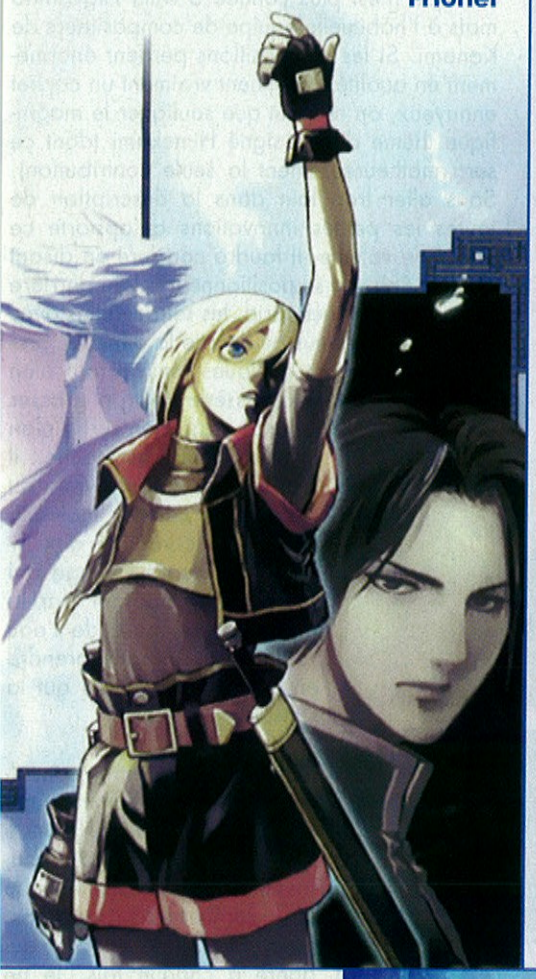
Le système du jeu vous proposera donc à la fin de chaque chapitre la possibilité de changer d'équipe jusqu'à l'apparition de votre personnage principal. Les nouveautés sont légions dans ce troisième opus avec tout d'abord une réalisation en full 3D (avec caméras automatiques). Cette 3D reste cependant d'assez mauvais goût et est très en deçà de ce qui se fait sur la machine de Sony. L'animation pourrait paraître fluide, si les gestes des persos n'étaient pas aussi criants de ridicule et d'irréalisme. La carte classique laisse place à une carte type FF Tactics, ce qui est un peu logique du fait du passage en 3D. Les différents systèmes de combat ont aussi subi une modification, avec des combats basés sur la gestion de l'espace et des couples de persos. Le principe des duels change et le déroulement des grandes batailles est remplacé par un fonctionnement à la Risk. Dommage que ces nouveaux systèmes ne soient pas du tout convaincants, donnant un aspect plus qu'hasardeux aux combats, surtout au niveau de certaines cohérences (magies qui touchent ses propres compagnons, actions involontaires...). La musique n'est plus confiée à Miki Higashino mais à l'habituelle équipe de compositeurs de Konami. Si les compositions perdent énormément en qualité et donnent vraiment un cachet ennuyeux, on ne peut que souligner le magnifique thème d'intro signé Himekami (dont ce sera malheureusement la seule contribution). Sans aller trop loin dans la description de toutes les petites innovations qu'apporte ce troisième volume, il faudra conclure en disant que cet épisode se positionne très loin derrière ses aînés. Si le scénario, les retrouvailles avec des visages connus ou encore la difficulté progressive rallieront quelques fans, il faut bien admettre que le jeu possède de trop grosses lacunes aussi bien sur le plan artistique (le jeu est moche... il faut le dire) qu'au niveau du système de combat mal fait. Un RPG à conseiller aux inconditionnels de la saga qui se laisseront aborder par le « légende au bord de l'eau volume trois » sans prendre en compte les défauts qui le salissent.

Suikoden peut être considérée aujourd'hui comme l'un des sagas phares du monde RPG avec des qualités probablement moins visuelles que les dernières productions mais avec une magie qui opère à chaque fois. Je ne peux que vous conseiller au moins de vous essayer aux deux premiers épisodes, qui combinés peuvent former un des meilleurs jeux du genre toutes consoles confondues. Après cette petite révision vous voilà fin prêt à attaquer le quatrième épisode de la série dont voici le test dans sa version japonaise.

幻想水滸伝IV
GENSOSUIKODEN

La saga de Konami continue son bonhomme de chemin dans le monde du RPG. Après un troisième épisode décevant par rapport aux deux premiers opus, Suikoden IV était attendu par les très nombreux fans de la série, surtout qu'il annonçait un certain retour aux sources. Nous avons enfin le jeu entre les mains en version japonaise et je dois vous avouer que la crainte m'habitait plus que l'enthousiasme...

Frionel



And all begins with...

L'aventure nous place dans un contexte assez particulier puisqu'elle se déroule environ 150 ans avant le début du premier Suikoden. On vit à nouveau l'histoire des 27 trues runes, ces reliques magiques qui confèrent à leur possesseur des pouvoirs uniques dont les détenteurs sont choisis aléatoirement dans le temps et l'espace. Cette fois-ci, il est question de la true rune de la punition, qui apparaît sur le bras gauche... Vous incarnez un jeune soldat des forces marines de Gaien. Après un long moment d'apprentissage à travers les mers du monde, accompagné de Snow votre meilleur ami, vous revenez enfin à la terre ferme pour être sacré Chevalier. La cérémonie a lieu dans la grande ville de Razuriru où une grande fête est organisée pour l'occasion. Malheureusement, les festivités seront de courte durée car entachées par une attaque pirate... Encore une fois, la légende des 108 étoiles du destin est relancée et le combat sera cette fois-ci mené à travers les îles et les océans. La mer et la navigation sont donc les principaux éléments de ce quatrième opus. L'intro du jeu nous donne directement le ton, avec de splendides visuels marins et une musique signée Mr coba qui se charge pour la première fois des compositions.

Les déplacements se font sur une carte en full 3D à bord de votre bateau.

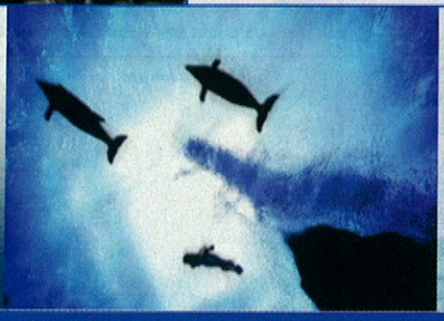
Alors, ça donne quoi ?

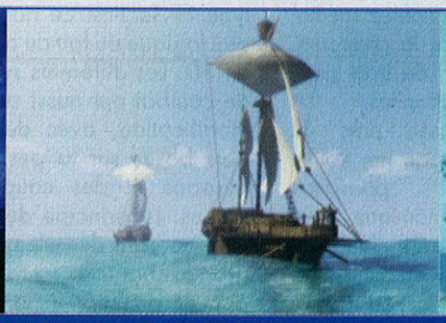
Graphiquement, le jeu est nettement plus beau que son prédécesseur grâce à des persos de taille « normale », des textures plus fines et des décors plus détaillés. On assiste aussi à l'apparition de la 3D libre, c'est-à-dire que la caméra est désormais manuelle et il est possible de scruter à loisir les environnements du jeu (une vue subjective est aussi possible). Malheureusement, cette opportunité souffre souvent de quelques problèmes de repositionnement et il n'existe pas de bouton pour ramener la caméra à sa position initiale. Le bouton run de Suikoden II refait son apparition et s'il s'avère bien utile, il m'était impossible de ne pas sournoisement sourire pendant ces courses tant elles rappellent les meilleurs moment de Benny Hill. La carte du monde a aussi subi un changement : on a enfin le droit à une vrai carte en 3D, dans laquelle on navigue librement et qui rappelle fortement le dernier Zelda sur GameCube. Les musiques sont aussi assez agréables à écouter en comparaison avec Suikoden 3 avec des thèmes remixés en fonction des situations et des lieux. Mais le tout reste inférieur aux deux premiers épisodes. Grande nouveauté dans la saga, les dialogues principaux sont maintenant parlés et donnent beaucoup plus de crédit et de personnalité aux personnages. On notera cependant l'impossibilité de zapper ces scènes et je peux vous garantir la frustration d'avoir à se revoir les mêmes séquences 50 fois si on perd contre un boss. Mais admettons-le, l'ambiance générale du jeu coïncide mieux avec l'image de marque de la saga grâce à une réalisation réussie et une impression de finition qui n'est pas pour me déplaire, contrairement au troisième épisode.

Les duels sont de retour, plus impresionnants que jamais.

Fighting systemS

Comme d'habitude, on retrouve 3 types de combats : les combats traditionnels, les grandes batailles et les duels. En ce qui concerne les premiers, ils se déroulent toujours aléatoirement, et ce même pendant les déplacements en bateau (ce qui s'avère un peu normal vue leur fréquence). Par contre, grand changement, il ne s'agit plus d'équipes de six joueurs mais uniquement de quatre. Si beaucoup de fans vont crier au scandale, je dois tout de même avouer que ce nombre se prête parfaitement au système de combat. En effet, Suikoden 4 propose un retour aux sources au niveau des affrontements avec les basiques phases attaque/défense/magie au tour par tour, sans gestion totalement aléatoire de l'espace. Les unites (attaques combinées) sont toujours de la partie et leur mise en scène est vraiment plus que spectaculaire (contrairement encore une fois au troisième opus et ses attaques mollassonnes). Le système de rune est identique au volet précédent et tout comme les unites, certaines attaques magiques est tout bonnement magnifiques. Les grandes batailles changent également (c'est devenu une habitude désormais) avec un système mêlant tactical-RPG et bataille navale, étant donné que l'ensemble de ces

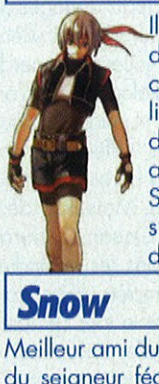




ction du jeu est décevante par rapport à celle du troisième épisodes mais à le mérite de nous mettre dans l'ambiance mar

Personnages principaux

Heros



Il s'agit du personnage principal de l'histoire et celui que vous incarnez. Il a grandi dans un orphelinat et a rejoint les forces armées de Gaien afin d'y retrouver son ami et « grand frère » Snow. Sans habilités particulières, il s'avérera être l'héritier de la rune de la punition.

Snow

Meilleur ami du héros, il est le fils du seigneur féodal de Razuriru. Doté d'excellentes aptitudes au combat et d'un génie pour le commandement militaire, Snow se fera toujours du souci pour son jeune cadet.

Glen Kotto

Il est à la tête des forces marines de Gaein, mais aussi le tuteur du héros. Doté d'un sang froid à toute épreuve et d'une grande maîtrise des techniques d'épées, il représente le guerrier expérimenté avec des conseils toujours précieux.

Catharina

Numéro deux des forces marines de Gaein, Catharina est une femme très calme et peu bavarde. Elle est aussi une excellente magicienne dont les plus grands pouvoirs n'ont pas encore étés démontrés.

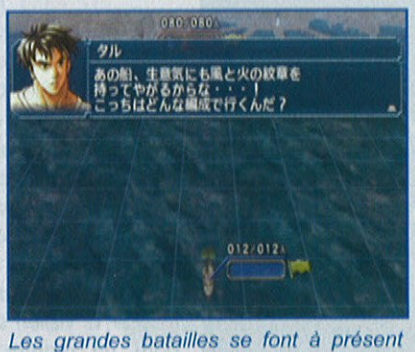
Troy

Un soldat calme et sérieux. Il croit en la justice de son pays plus que tout autre chose. Une aura de mystère plane autour de ce personnage.

Vikki et Jeanne

Deux personnages présents dans les précédents épisodes de la saga et qui se trouvent ici 150 ans plus tôt. Si pour Jeanne la grande majorité des fans ont dû comprendre qu'elle détient la jeunesse éternelle grâce à la beauty rune, on se demande toujours comment Vikki est arrivée à cette époque. Aurait-elle la faculté de traverser le temps grâce à ses dons de téléportation ?

batailles a lieu en pleine mer. Si au début elles s'avèrent rébarbatives et dénuées d'intérêt, elles deviennent après quelques heures de jeu un véritable plaisir pour les méninges et il n'est pas rare de vouloir refaire certaines batailles par souci de perfection afin d'avoir le sentiment de réellement tout maîtriser.



Les grandes batailles se font à présent sous forme de batailles navales.

Les duels se passent dans la plus pure tradition avec la disparition de la jauge de speed apparue dans le troisième volet. On revient donc au classique pierre/papier/ciseaux ou attaque/défense/attaque désespérée, sachant que l'attaque bat la défense, l'attaque désespérée bat l'attaque, que la défense bat l'attaque désespérée et que deux attaques désespérées font des dommages de chaque côté. Leur mise en scène a par contre été améliorée et le visuel les rend beaucoup plus épiques, mais aussi beaucoup plus stressants.

L'équipe se compose de quatre combattants et d'un cinquième personnage de support.

Suiko y es-tu ?

Sans vous faire patienter plus, je dirais que OUI ! Il est bien de la partie. Mais comment se caractérise cet esprit ? S'il s'agit d'une quête longue et passionnante, d'un chara design en béton, d'un scénario à toute épreuve, d'une ambiance sonore impeccable, de nombreux mini-games... alors oui, Suikoden IV fait bien partie de cette glorieuse saga, assume et assure une digne succession même s'il est clair que le fait de savoir que le jeu se déroule 150 ans avant les aventures de nos héros favoris de Suikoden I et II pouvait fortement limiter cette force de la série qui consiste à nous refaire retrouver des persos connus. Pourtant, ne vous y trompez pas, le monde de Suikoden est bien plus vaste et plus riche qu'il peut sembler, et le jeu vous réserve bien des surprises, cadeaux et références qui vous permettront de mieux comprendre les événements passés (enfin, futurs, si l'on se repère par rapport au jeu). La quête des 108 est toujours présente et le contexte marin apporte un énorme bol d'air frais à un genre qui commence à tourner un peu en rond ces dernières années.

Suikoden IV est un RPG qui se laisse facilement jouer. On se lance, on joue un peu, on éteint sa console pour d'autres occupations, puis on y revient directement, sans trop comprendre pourquoi. Et c'est là qu'un beau jour on se rend compte qu'on est arrivé à la fin du jeu après une cinquantaine d'heures. Avoir à jouer à un jeu et y revenir longtemps, voilà ce qui fait la force d'un bon RPG et Suikoden 4 en est incontestablement un. Il n'est en rien révolutionnaire ou encore original, juste simple et attrayant comme ses aînés. De plus, cet épisode joue la corde de la nostalgie avec de nombreux clins d'oeil aux premiers épisodes comme certains thèmes musicaux (nommer le perso, combats) ou encore des petites animations en 2D lors des loadings (qui parfois se font un peu longuets...).

Je ne peux qu'être agréablemen surpris par cette fantastiqu aventure qu'est Suikoden IV. S' ne dispose pas d'atouts gran diloquents comme les dernière productions Square-Enix, il es tout de même un RPG efficac et prenant. Cependant, face l'actualité, il risque d'être mis l'écart par les nombreux bloc busters de cette rentrée (XenoS aga2, Star Ocean 3, Tales o Symphonia). Je le conseillera donc avant tout aux fanatiques de la série, qu de toutes façon n'auront pas besoin de lire ce avis pour se jeter sur le soft. Pour les autres c'est tout d'abord en fonction de votre nivea en japonais car si le système et les menus son simples à compren dre, l'histoire, qui es un des points forts d titre, risque de com plètement vous échap per si vous ne maîtr sez pas cette langue Il ne vous restera plu alors qu'à vous arme de patience et atte dre la sortie US qu lui donnera une no velle vie, et permettr aussi de récupérer se sauvegardes américaines de Suikoden III. En a tendant, il y a Star Ocean 3...

Réalisation 7.

Une réalisation plus que correcte, avec un fluide et de nombreux détails.

Esthétique 8.

Si le jeu est moins beau que ce qui se actuellement, le chara design rattrape lar ment cette marge.

Musique 7.

De très bon thèmes, qui collent très bien l'ambiance. Un bon point.

Ambiance 7.

L'ajout des voix renforce la personnalité persos. Une ambiance bord de mer unique

Accessibilité 6.

Si les menus sont clairs, même en japonais, l'hist nécessite une bonne maîtrise de la langue.

Scénario 8.

LE point fort du jeu. Il se positionne dans grande lignée de ses aînés.

Durée de vie 8.

Une bonne cinquantaine d'heures pour quête principale. Ajoutez-en vingt autres p avoir les 108 personnages.

Inspiration 8.6

Verdict 7.8

Phantom Brave

épité d'avoir raté sa sortie japonaise GameFan n'existait pas encore en janer dernier), profitons de la rapide arvée en version américaine de Phantom rave pour découvrir le dernier jeu du ésormais célèbre studio Nippon Ichi. près avoir redonné un coup de fouet u genre avec La Pucelle et Makai Senki isgaea, Phantom Brave enfonce le clou isant évoluer le monde du Simulation PG vers de nouveaux horizons.

Fabien

Triste histoire

Nippon Ichi n'a jamais suivi le schéma classique de la quête du héros et sa dernière production ne fait pas exception à la règle. Résolument plus sombre que ses illustres prédécesseurs, le scénario de Phantom Brave est un petit bijou de justesse et d'originalité. Découvrez les magnifiques océans du royaume d'Ivoire, parsemés d'îles hautes en couleurs aussi variées qu'intrigantes. Marona est une jeune Chroma, sorte de mercenaire mandatée par des clients pour chasser les esprits frappeurs. Mais Marona n'est pas une petite fille comme les autres... En effet, après avoir perdu tragiquement ses parents, eux aussi Chroma, à l'âge de 5 ans, elle a acquis la capacité de voir les fantômes. Son ami et confident est un spectre nommé Ash. Ancien ami des parents de Marona, il s'est vu confier avant de mourir la charge de veiller sur la jeune fille.

Cette dernière travaille dur pour survivre et enfin gagner son indépendance, elle met à profit ses pouvoirs très spéciaux pour remplir les missions les plus dangereuses. Mais tout n'est pas rose pour notre duo, Marona étant considérée comme une paria par la population d'Ivoire. On n'hésite pas à l'accuser de tous les maux ou lui envoyer des lettres d'insultes la traitant de "possédée" pactisant avec les démons. Tout ceci ne semble pas atteindre Marona dont la personnalité désarmante de gentillesse arrive toujours à retourner les médisances de façon positive. Comme dans toutes les productions du studio, l'apparente simplicité de la trame scénaristique fait rapidement place à une débauche de petits détails qui attestent d'une grande maîtrise. Phantom Brave use et abuse de la corde sensible, tant et si bien que le joueur se retrouve très rapidement attaché à cette héroïne pas comme les autres. Marona est l'anti-thèse du héros décoloré en short. La pitié qu'elle inspire, est pour beaucoup dans l'implication du joueur. Incité plus que jamais à soutenir son équipe et à la faire progresser. Phantom Brave fera éprouver à votre petit cœur, des sentiments (trop) rares dans le monde du jeu vidéo.

Le terrain peut être glissant ou rebondissant ce qui influe sur vos déplacements.

Brave System

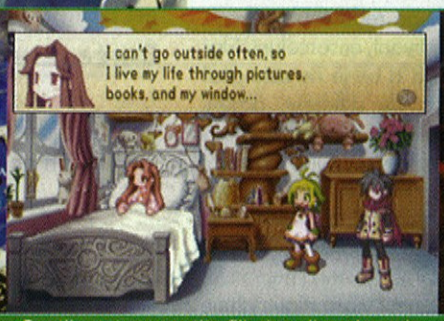
Fanatiques de Simulation RPG, oubliez vos habitudes ! Le système de combat de Phantom Brave fait voler en éclat l'élément le plus emblématique du genre : LA GRILLE. Cette maudite grille qui limitait vos mouvements depuis la nuit des temps a enfin disparu dans les limbes de l'enfer. Le jeu propose un tout nouveau système basé sur les distances plutôt que sur un nombre prédéfini de cases. Chaque personnage peut se déplacer d'une certaine distance selon un cercle centré sur votre point de départ. Même chose pour les attaques qui ont toutes une aire de portée ainsi qu'une surface d'attaque propre. Mais la transition entre les cases aux règles parfaitement définies et ce tout nouveau système ne se fait pas sans heurts. Si vous n'avez pas le compas dans l'œil (ouch), vous risquez de recommencer souvent vos mouvements. Il vous faudra bien mémoriser la distance de déplacement de chacun de vos personnages afin de pouvoir élaborer une stratégie intéressante.

Le petit chiffre au dessus des personnages indique les protections dont ils bénéficient.

Rien de plus frustrant que de voir son personnage fétiche se retrouver hors de portée d'un adversaire de quelques malheureux millimètres. Une fois habitué aux mécanismes de déplacements, vous n'aurez aucun mal à mettre sur pied des plans d'attaque d'une finesse incomparable. L'absence de grille apporte un énorme sentiment de liberté et démultiplie les possibilités stratégiques du jeu. Afin d'avoir une vue plus précise du champ de bataille, vous pouvez zoomer ou dézoomer, changer d'angle de vue ou faire tourner la carte. Cette dernière possibilité est d'une importance primordiale car elle permet de bien vérifier les effets de perspective très étranges du soft. Parfois vous aurez l'impression que plusieurs ennemis sont alignés alors qu'ils se trouvent sur des plans totalement différents. Moral du jour : toujours vérifier par deux fois avant de lancer une attaque sous peine de viser dans le vide.

Alors que Disgaea et La Pucelle proposaient un système de Dispatch classique basé sur une porte d'où pouvaient sortir et entrer vos

du monde vous indique où se situe pchaine destination.



Castile est une petite fille handicapée qui deviendra amie avec Marona

Walnut complote régulièrement contre notre duo afin de casser leur réputation.

La personnalité totalement opposée à Marona de Walnut est frappante.

Harada Takehito

Après avoir parlé de Yoshiharu Nomura dans le premier numéro de GameFan, il est tout naturel de s'intéresser au cas de l'autre illustrateur majeur travaillant pour Nippon Ichi : Harada Takehito. De son vrai nom Yuichi Harada, il débute sa carrière d'illustrateur au milieu des années 90 et utilise très rapidement l'outil informatique pour réaliser ses oeuvres. Harada Takehito réalise de nombreuses illustrations pour des couvertures de romans, de magazines ou pour des recueils à thèmes comme Sakura Taisen Origin + Tribute. Pour son premier travail chez Nippon Ichi, il signe des designs de monstres pour la série Marl Oukoku et La Pucelle. Mais ce sont les designs originaux de Makai Senki Disgaea qui vont révéler son talent à la face du monde. Il rempile pour Phanom Brave avec ses personnages hauts en couleurs et cette utilisation des aplats de couleurs si caractéristique. En 1997, il ouvre son site internet personnel qui fera sa renommée : Haradaya (http://www2.osk.3web.ne.jp/~u1h/). Le site atteint une certaine notoriété grâce au personnage de Pleinair créé par l'artiste qui deviendra par la suite sa mascotte attitrée. On retrouvera Pleinair dans de nombreuses BD amateurs, sous forme de Figurines ou encore dans Makai Senki Disgaea (elle vous permet d'accéder à la salle du congrès). Entre deux productions Nippon Ichi, Harada Takehito continue de créer des illustrations originales pour divers magazines d'animation.

Pleinair

Lors de la création de personnages, vous pouvez payer un peu plus cher afin d'avoir de meilleurs caractéristiques.

unités, Phantom Brave se démarque avec un tout nouveau mécanisme nommé Confine. Marona peut voir les esprits mais pour combattre des ennemis bien réels il vous faut leur offrir une enveloppe physique. La jeune fille peut incarner ses amis fantômes dans certains éléments du décor comme les pierres ou les arbres. Chaque élément du décor possède ses propres caractéristiques qui influeront sur les statistiques finales du personnage incarné. Une touffe d'herbe offrira en général des bonus magiques alors qu'une pierre augmentera plutôt les caractéristiques d'attaque. Ce système permet de déployer facilement vos unités à plusieurs endroits du terrain et ce point est d'une importance cruciale. En effet, une fois incarné, votre personnage ne peut rester qu'un certain nombre de tours sur le terrain avant de retomber dans les limbes. Confine permet ainsi d'économiser une grande partie du déplacement et donc du temps de vie de vos unités. L'autre élément important du système de combat se nomme Protection : il remplace les Geopanel et autres Points de purification des précédents jeux Nippon Ichi. Certains éléments du décor possédant des bonus particuliers faisant varier encore plus les statistiques. Cette influence est bien souvent partagée avec d'autres objets, tissant ainsi une toile de bonus sur la carte. Attention, certains ennemis bénéficient aussi de cette influence et il vous faudra parfois détruire des éléments afin de faire disparaître les bonus accordés à vos adversaires.

Les magies dépendent directement de l'arme dont est équipée votre unité.

Les protections sont matérialisées par des traits afin de visualiser rapidement les unités visées

Level up to the max!

Pour compléter toutes ces joyeusetés tactiques, le système de création de personnages est toujours aussi touffu. Vous aurez à votre disposition pas moins d'une vingtaine d'unités vraiment différentes auxquelles vous pouvez rajouter la quasi-totalité des monstres croisés dans le jeu. Cependant, les amateurs de customisation fine risquent d'être déçus en ce qui concerne l'équipement des personnages. Alors qu'on s'était habitués à disposer de quatre emplacements totalement versatiles pour customiser ses unités, Phantom Brave ne propose qu'un seul slot dédié à l'arme du personnage. Mais étant donné que chaque item a sa propre vie et son propre niveau d'expérience, un système plus touffu encore aurait vite dérouté les joueurs ne désirant pas trop s'impliquer. Le système de Confine propose de nombreux éléments complexes mais directement abordables dans le jeu et très facilement compréhensibles.

Avec ses graphismes mé lange de sprites très travai lés et de décors 3D touj urs aussi uniques, Phanto Brave n'est pas une révolu tion technique. Ce n'e définitivement pas ce qu'o pourra reprocher à Nippo Ichi qui a de toute faço fait un travail artistiqu magnifique tant sur le côt graphique que musica Tenpei Satô, le compositeu attitré du studio, a de nouveau fait des merveille avec des thèmes exotiques dont on ne se lass pas. Dans la lignée des cultissimes La Pucell et Disgaea, Phantom Brave ne décevra pa les amateurs de jeux demandant une énorm implication. Avec sa centaine d'heures de jeu a compteur pour pouvoir espérer battre les don jons bonus (et récupére quelques personnage d'anciens jeux Nippo Ichi), une histoire magn fique et un environnemen enchanteur, Phanto Brave vous fera passer u automne des plus doux. ne vous restera plus qu' attendre le mois de jan vier pour espérer tâter l prochaine production d ce studio qui n'a pas fi de faire parler de lui.

Réalisation 7.

Utilisant l'habituel moteur de jeu du studio, ne peut pas dire qu'elle fait des étincelles.

Esthétique 9.

Toujours aussi mignon et raffiné, les desig d'Harada Takehito sont vraiment plaisa pour les yeux.

Musique 8.

Peu de thèmes différents, on regrette que les chansons soient si rares.

Ambiance 8.

La plage, le soleil et la mer. Un univers v ment raffraichissant pour une histoire si trist

Accessibilité 7.

Il demande un gros investissement tant en tem qu'en reflexion afin d'être totalement maîtrisé.

Scénario 8.

L'originalité est de mise, on s'étonne souve de la tournure des évenements.

Durée de vie 9.

Si vous êtes fans de Level Up, les donjons bonus feront votre bonheur. Une centaine d'heures en perspective.

Inspiration 9.3

Verdict 9.0

Zwei!!

Meine Liebe, Der will zur Macht, Kafe Lindberg, Jenseits von Gut und Bose... L'utilisation de la gutturale langue allemande dans les titres de jeux vidéo japonais, longtemps réservée à certains genres peu recommandables, commence à faire son nid. Très loin du célèbre titre de Toten Hosen, Zwei !! est la dernière production Falcom a être adaptée sur console par Taito. Avec ses couleurs aussi vives qu'un soleil d'août, il ne reste plus qu'à sortir l'écran total !

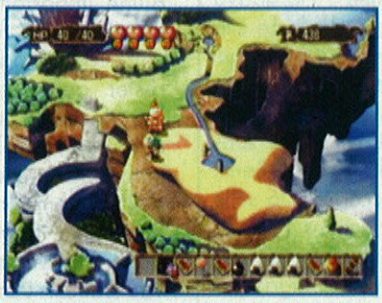
Fabien

Zwei plus Zwei !!

Si la série Seiken Densetsu (Mystic Quest, Secret of Mana) a initié toute une génération de joueurs aux joies des points d'exp, elle a surtout réussi à populariser et développer un genre : l'Action-RPG. Même s'il a toujours été le parent pauvre de la grande famille du RPG, il n'en reste pas moins une valeur sûre. Refuge diront certains. D'ailleurs Falcom est depuis longtemps considéré comme un maître dans le domaine avec des titres comme Xanadu ou Ys qui résonnent encore aujourd'hui aux oreilles des amateurs de RPG. Zwei II suit sans peine la route pavée par ses illustres aînés et fait sensation lors de sa sortie sur PC en 2001. Trois longues années plus tard, le voilà enfin arrivé dans nos salons sous la houlette de Taito.

Même l'infirmerie change de couleurs une fois la fin de journée arrivée.

D'un classicisme confondant, le scénario du jeu vous emmène par delà les nuages, sur les hautes terres de l'île flottante d'Arges appartenant au royaume de Granvallen. Une vieille guerre effacée par les sables du temps entre les plus grands sorciers de l'époque a vu son apogée à Arges. De nos jours, l'île est plus paisible que jamais, parcourue de vertes prairies et de forêts à la végétation luxuriante. Pipiro, jeune fille aux pouvoirs magiques et Pockle, fougueux garçon à la queue de loup, vivent ensemble une gentille petite existence au sein du village de Puck. Le monde est en paix, le ciel est magnifique, le vent souffle doucement sur ce monde idyllique jusqu'au jour où... Alors que Pipiro et Pockle rendent leur visite hebdomadaire à la sœur en charge de l'église, ils croisent un mystérieux homme masqué. Ce dernier tout de noir vêtu se dirige en hâte vers les ruines situées à l'extérieur de la ville. Il y dérobe une pierre sacrée après avoir poignardé le garde en place et s'enfuit rapidement à votre arrivée. C'est le début d'une époque de troubles pour l'île d'Arges et nos deux héros décident de partir à l'aventure pour découvrir l'origine de ces sombres présages.

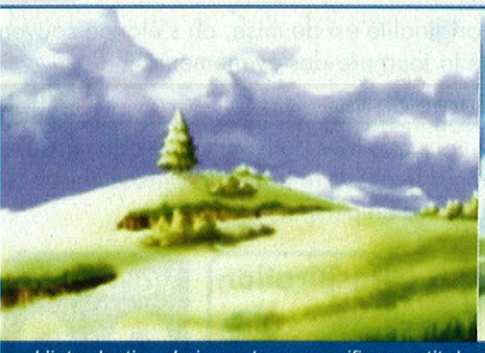


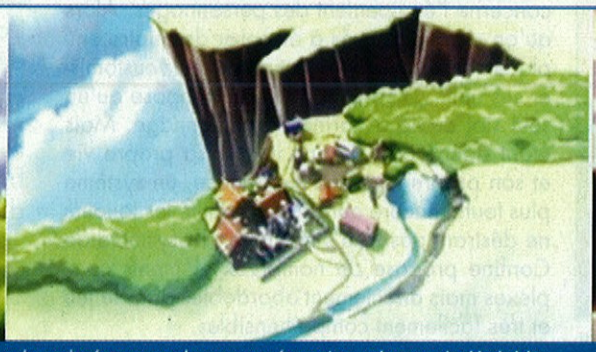
La carte vous permet d'accéder facilement à toutes les régions du jeu.

Zwei II vous propose de diriger Pipiro et Pockle simultanément à travers les différents donjons qui jonchent les profondeurs d'Arges. Vous dirigez toujours un des deux personnages, l'intelligence (vraiment) artificielle de la console se chargeant d'occuper le second. A tout moment, vous pouvez changer de rôle prenant tour à tour le contrôle de Pipiro ou Pockle. La jeune fille est spécialisée dans les attaques magiques à distance alors que son camarade armé d'une grosse épée est plus adepte du combat rapproché et un tantinet bourrin. Un troisième personnage un peu particulier ne tardera pas à vous rejoindre dans votre épopée. Il s'agit d'un animal de compagnie qui vous aidera à certains moments cruciaux de l'aventure et ira chercher les items que laissent tomber vos ennemis. Votre point de départ et base arrière se trouve être une maison au nord de Puck, vous y reviendrez souvent pour sauvegarder ou stocker vos items inutiles dans un coffre.

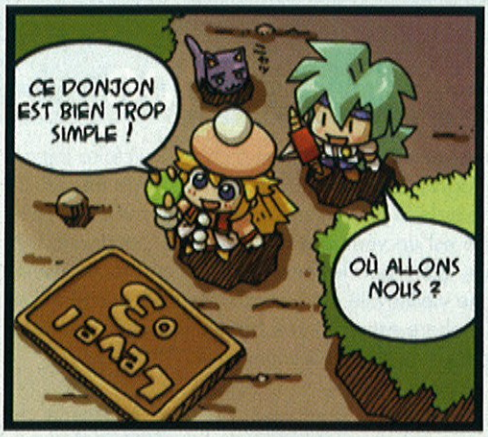
Zwei Kampfmechaniker

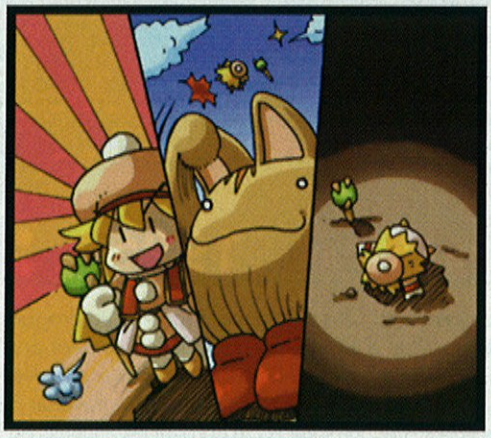
Comme dans tous les jeux du genre, le système de combat est assez confus mais très efficace. Vous lancez rapidement des attaques contre vos ennemis, un option lock permet de diriger automatiquement votre charge vers le vilain le plus proche. Cette débauche d'action frénétique est soutenue par un système de combos permettant d'enchaîner les coups sur ces pauvres diables sans leur laisser de répit. Une jauge bonus perpétuellement en mouvement permet de faire des coups plus puissants (Critical) si votre frappe est effectuée alors que l'indicateur est dans une zone bien particulière. Tout est question de timing ensuite entre Combos et





L'introduction du jeu est un magnifique petit dessin animé aux couleurs sucrées et au charme indéniable.





Cette petite BD publiée par Falcom vous explique pourquoi il est impossible d'accéder à certains niveaux sans une certaine expérience.

Critical Hits afin de venir à bout de hordes d'ennemis qui submergent par moment littéralement l'écran. Les donjons sont quant à eux assez répétitifs et la carte qui vous guide dans pérégrination est vraiment bienvenue. Votre progression est guidée par de nombreux panneaux de signalisation vous indiquant où se situent les sauvegardes ou encore si un boss est susceptible de vous botter les fesses à cet endroit. Enfin il vous faudra souvent venir revisiter les différents donjons si vous voulez tout explorer, certaines portes ne s'ouvrant qu'à partir d'un certain niveau d'expérience (voir BD).

Les décors hors-donjons sont particulièrement soignés.

Zwei II propose un système d'expérience très particulier. Vous ne gagnez pas de nouveaux points d'expérience à chaque fois que vous tuez un ennemi mais en mangeant de la nourriture. En effet, la nourriture, en plus de vous redonner de la vie, vous fait gagner un certain nombre de points pour faire progresser votre personnage. D'autant plus étrange qu'on est tiraillé constamment entre une utilisation hâtive des items de bouffe afin de booster son personnage et une utilisation plus conservatrice, attendant d'avoir perdu quelques points de vie pour les mettre en œuvre. L'accès aux objets dans le jeu est simplifié par une barre en permanence à l'écran montrant les items disponibles dans votre besace. Une simple pression des boutons L1 et R1 permet de se positionner sur un objet qui sera utilisé en appuyant sur Triangle. Ce système ingénieux évite d'avoir recours à un fastidieux menu de sélection et permet d'être très réactif en combat sans pour autant casser l'action. On regrettera cependant la faiblesse de l'intelligence artificielle gérant le second personnage. Il est préférable de la régler sur le niveau d'attaque maximum (Ike Ike ! second sur la liste) afin d'éviter un gaspillage en règle de vos points de magie et de vos items.

Il est très simple de se perdre dans la forêt de Kapaya sans la carte.

Sehr Sehr schön

Mais un système de jeu aussi intéressant soit-il ne serait rien si le côté technique était en berne. Graphiquement, Zwei II est une pierre précieuse taillée par les plus grands orfèvres. On tient là l'un des plus beaux jeux 2D de la console de Sony. Entre les magnifiques décors aux couleurs ultra-saturées, des sprites haute résolution à l'animation proche de la pixel-perfection et les effets spéciaux du meilleur goût, tout est fait pour remplir vos mirettes d'étoiles. Comble du raffinement, les différentes phases de la journée font varier les ambiances graphiques tant en extérieur qu'à l'intérieur des bâtiments. Un véritable régal.

Les ruines de Pavel Garden constituent l'un des plus gros donjon du jeu.

Falcom nous a toujours h
bitué à un environneme
musical de qualité et Zw
II ne fait pas exceptio
Sans être inoubliables, l
thèmes légers qui habille
les différents niveaux ca
rent parfaitement avec
ton édulcoré du jeu.

Sans être une énorme no
veauté pour les habitués d
RPG sur PC, Zwei II est une véritable bénédi
tion pour les fans d'Action-RPG sur consol
Taito a fait un très bon travail de conversion
le nouveau menu de sélection d'items s'adap
parfaitement à la configuration imposée de
manette. Vos personnages sont véloces et
vous faudra un petit temps d'adaptation af
de les diriger à la manette analogique. Ma
c'est un vrai régal de fl
idité une fois cette étap
d'apprentissage passé
Zwei II est le meille
A-RPG en 2D (pourrait
en être autrement ?) de
console de Sony et to
les amateurs de Ys
de Seiken Densetsu pe
vent se ruer dessus sa
hésiter. Qui sait, le succè
aidant, Falcom entame
peut-être le développe
ment d'un Drei !!

Réalisation 9.
La finesse du jeu PC est parfaitement tra
posée sur Playstation 2.

Esthétique 9.
Colorée, saturée, acidulée, l'ambiance H
boesque du jeu donnera des caries à
yeux tellement c'est beau.

Musique 7.
Les arrangements légers collent parfaite
ment au ton général du titre.

Ambiance 8.
On retrouve un peu l'innocence des R
d'uil y a une dizaine d'année, un bonhe

Accessibilité 7.
Même si le jeu est intégralement en
japonais, cela ne devrait pas vous poser
trop de problèmes pour avancer.

Scénario 4.
Ultra-classique et faible, même pour un
de ce genre.

Durée de vie 8.
Ces énormes donjons vous promettent de
longues heures de Level Up.

Inspiration 8.8

Verdict 8.4

Les 2, 3 et 4 septembre derniers. Rendez-vous au Tokyo Big Sight, immense salon de conventions niché dans la baie de Tokyo où se déroule quelques-uns des plus grands rassemblements au Japon. C'est logiquement là-bas que se déroule la 42ème édition de l'Amusement Machines Show (aussi nommé Jamma Show, puisque organisé par l'association japonaise des constructeurs de machines d'amusements, la fameuse « J.A.M.M.A »), salon dédié aux appareils et autres nouveautés qui trouveront place dans les divers centres d'amusements, parcs, ou salles d'arcade asiatiques (et dont une infime partie arrivera en Occident). Et comme toujours, le plus gros salon au monde de l'arcade confirme les tendances qui domineront l'année fiscale à venir : jeux en ligne, personnalisation accrue et nouveaux systèmes très abordables basés sur des technologies éprouvées.

Captain Algeria

Banpresto

Même si Mobile Suit Z Gundam : Federation Vs Zion DX n'était pas présent sur le stand, la série était tout de même représentée avec G.B.O.S (Gundam Battle Operating Simulator), prévu pour le printemps 2005. Comme Zoid Infinity, G.B.O.S est un simulateur de robots géants, avec un large choix d'armures mobiles se pilotant comme Virtual-On à la manière d'un tank grâce à deux manches et d'une pédale. Après Steel Bataillon (Tekki en VO), voici un nouvel objet de culte pour le fan de mechas géants, surtout que G.B.O.S est annoncé sur Chihiro, le système dérivé de la Xbox. Espérons que Banpresto sorte une version compatible pour la fameuse manette Steel Bataillon (quoique, vus les scores de la console au Japon, faudrait pas trop rêver).

L'autre gros titre Banpresto était un lecteur de cartes à jouer au concept plutôt sympa. Basée sur la série mythique d'Akira Toriyama, Dragon Ball Z, cette borne se présente comme un jeu de baston traditionnel (en fait, la borne propose une version remaniée du DBZ Budokai 2 de Dimps) où il faudra insérer une cardass pour choisir son personnage et participer à des combats de chifumi (pierre, feuille, ciseau). Si on perd, la borne avale goulûment la carte et si on gagne, on repart avec une carte toute neuve en plus de celle de départ. Un jeu simple mais diabolique à 2, le gagnant empochant les cartes de son rival !

SEGA

Sega Golf Club Network

Ghost Squad

Quest of D

Melty Blood Act Cadenza

En plus de présenter la gamme des jeux Sammy et SNKPlaymore sur son stand, Sega avait aussi ses propres jeux. Hélas, pas de grosses nouveautés pour cet AM Show : Ghost Squad (novembre 2004), le gun shoot tactique développé par Sega AM-2 sur système Chihiro avec ses différentes phases de tir (en vision normal, thermique, ou nocturne), de sauvetage d'otages, ou de désamorçage de bombes. On pouvait aussi trouver Sega Golf Club Network Pro Tour (novembre 2004), une simulation de golf qui proposera 2 parcours 18 trous réels (Taikeyo Club et Saint Andrew Links) plus un Sega Golf Club Seaside Resort totalement imaginaire avec un système de commandes inédit (en tournant une petite molette pour gérer la puissance et la vitesse du coup) ainsi qu'une customisation totale des personnages pour les parties (en ligne sur le serveur ALL.Net ou offline).

Il y avait également Virtua Striker 4 de Smilebit, dont la sortie semble être repoussée jusqu'à novembre prochain, The Key Of Avalon 2.0 (Avalon No Kagi 2.0 en VO, novembre 2004), suite du jeu de duel avec des cartes à jouer de Hitmakers et qui incorporera de nouvelles règles, ainsi qu'un mode de déplacement par case comme dans un jeu de l'oie. Et enfin Quest Of D (novembre 2004), le jeu de rôle jouable, en plus du stick, avec un écran tactile de Sega-AM2. Etaient aussi de la partie Puyo Puyo Fever (Puyo Pop Fever en VF), dernière version en date du célèbre puzzle-game de Sega ainsi qu'Initial D Arcade Stage Vers.3 (février 2004). Développée pour le Cycraft, cette borne maintenue dans le vide par un vérin est utilisée sur des jeux comme Club Kart ou F-Zero AX.

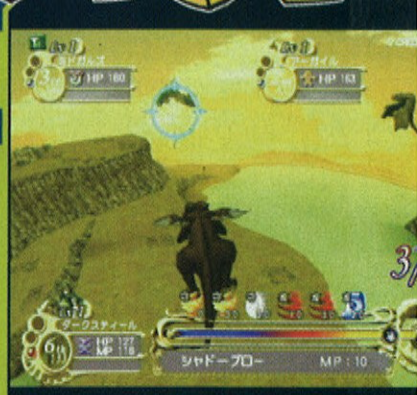
Sega présentait enfin sur son stand Melty Blood Act Cadenza d'Ecole, le portage sur Sega Naomi du célèbre jeu de combat doujin de Watanabe Production. Cette version n'a pas fait grand bruit lors de son location test (certains disent qu'elle était très buggée), mais elle pourrait se révéler intéressante avec des personnages inédits annoncés. Réponse cet hiver.

NAMCO

Cette année, Namco avait de loin le stand le plus intéressant du salon, puisque le géant y présentait des titres inédits et vraiment prometteurs. Après Ashita No Joe, Lupin The 3rd, ou Hokuto No Ken, voici qu'arrive enfin en arcade Cobra The Arcade, tiré de l'œuvre de Buishi Terasawa, Space Adventure Cobra.

Basé sur le moteur de Time Crisis 3, Cobra The Arcade est un gun shoot plutôt classique reprenant les vilains pas beaux de la série (les soldats de l'armée des pirates de l'espace, l'homme de verre, Cyberwolf, ...). En plus de la pédale pour se mettre à couvert issue des Time Crisis, Cobra The Arcade proposera un ingénieux système de lock pour le fameux psychogun (le rayon delta en VF) caché sous son bras gauche, dont le laser ira chercher un ou plusieurs ennemis lockés où qu'ils soient cachés. Hélas, le psychogun a deux défauts : l'obligation de devoir remplir une jauge en maintenant la visée pendant un moment sur l'ennemi qu'on veut locker, ainsi que le fait de draîner de l'énergie psychique symbolisée par une barre à charger, ce qui inflige à Cobra de sacrés coups de barre quand elle se vide. Heureusement, ce dernier peut compter sur son fidèle Colt pour le sortir des plus périlleuses situations. Une question reste tout de même sans réponse : Namco proposera-t-il un vulgaire gun sur la borne, ou pourrons-nous goûter aux joies de l'arme la plus puissante de l'univers ? La réponse au prochain épisode. L'autre grosse annonce de Namco, était le retour d'une série vieille de 20 ans, Druaga. The Battle Of Druaga fait donc suite à Tower Of Druaga, sorti en arcade en 1984. Le jeu reste toujours dans le domaine de l'exploration de donjons, mais cette fois, au revoir stick et boutons puisque le jeu se jouera uniquement avec un écran tactile (décidément, avec Quest Of D et Dragon Chronicle, ça devient une mode les RPG tactiles !). Reprenant le gameplay des jeux de rôle PC (ou du Neo Rude de Technosoft sur PSOne, pour les connaisseurs), The Battle Of Druaga permettra de commander son personnage uniquement en cliquant sur l'écran, ainsi pour bouger vers un endroit donné il suffira d'appuyer sur ce point de l'écran et le personnage ira directement, même chose pour attaquer les monstres ou ramasser un objet. Bref, côté gameplay, on n'a pas fait mieux. Un jeu qui n'est pas très avancé, mais qui promet beaucoup. L'autre RPG présenté par Namco sur le stand, n'était autre que Dragon Chronicle, la simulation d'élevage et de combats de dragons, qui cette fois ose le pari du tout en ligne, mais pour cela le jeu passe de 8 joueurs maximum à 6, pour des restrictions d'ordre technique.

Pour finir, et dans le registre du déjà vu, notons l'apparition sur les stands de Wagan Midnight Maxi Tunes, simulation de course urbaine sortie le mois dernier, The IdoleM@ster, le jeu de management de chanteuses pops japonaises dispo depuis mai dernier ainsi que le magnifiquement attendu Tekken 5, qui selon les rumeurs devrait sortir sur System 256 vers la fin du mois d'octobre. Méga Bonus de fin ! il est impossible de parler de Namco sans aborder sa nouvelle poule aux œufs d'or, Taiko No Tatsujin, dont la nouvelle version sera jouable jusqu'à 5 sur une borne géante avec 2 écrans côte à côte. Ça donne envie de sortir un « BONG ! », non ?



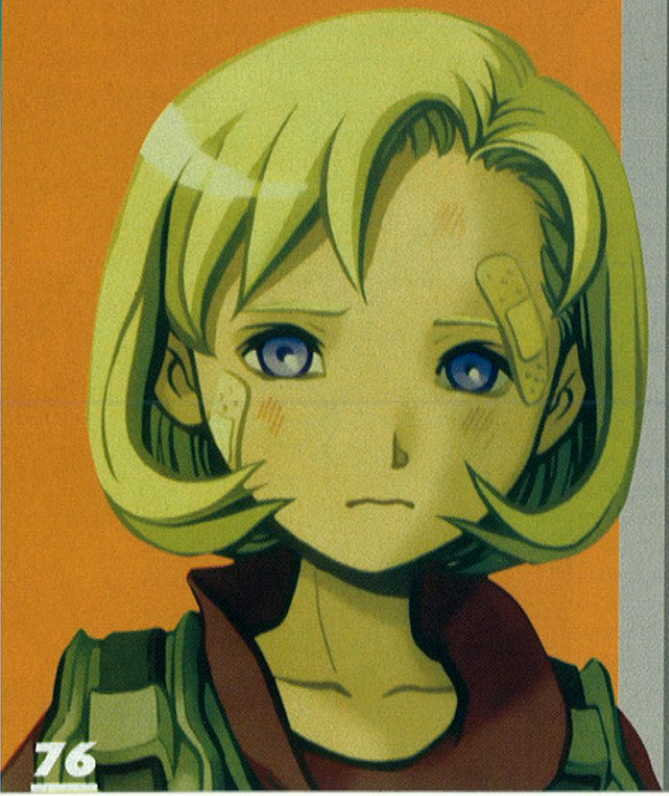
CAVE

La plus belle Cave à munitions au monde !

Genre prédominant des premières générations de jeux vidéo lors des années 80, le shoot'em up a subi divers changements à travers son évolution, poussés par plusieurs acteurs tels Irem, Konami, Taito. Puis, durant la première moitié de la décennie suivante, il devint plus beau, plus rapide, plus technique avec des titres de Rizing, Eighting, Saibu Keihatsu, ou Toaplan. Vint alors la génération «maniac», prophétisée par Cave, et qui donna naissance à des éditeurs phares, spécialistes du neo-maniaco-puzzle-shoot-them-up : Psykio, Treasure, Triangle Service, ou Takumi.

Captain Algeria

Créé en juin 1994 à partir des cendres fumantes de Toaplan par Kenichi Takano -actuel président de l'entreprise-, Cave s'est toujours illustré par un haut niveau de technicité pour ses titres (plus sur ses jeux en arcade que ceux sur consoles), en se basant sur l'expérience acquise au sein du défunt Toaplan (M.U.S.H.A., Batsugun, Dogyuun, Grind Stormer, Truxton, ...). En plus de ce côté « jeux pour techniciens performeurs voltigeurs », Cave a toujours soigné l'esthétique de ses jeux grâce à des personnages avec de fortes personnalités (aidés par les illustrations de Junya « Joker Jun » Inoue), ainsi que des univers aux thèmes oniriques et dépaysants (insectes ou animaux mécaniques, humains papillons, vaisseaux disco, ...).



DonPachi

1995 - Cave System

Premier shoot et série phare de Cave, DonPachi (« abeille reine », boss final récurrant de la série) instaure en 95 les nouvelles donnes du shoot'em up nouvelle génération (tirs multiples : larges mais faibles ou concentrés et puissants, système de combo poussé, configuration de boutons simplifiée, masque de collision minuscule qui permet de slalomer aisément entre les tirs ennemis sans se faire toucher, déluge ardent de projectiles, etc.) et propulse le maniac shooter comme genre prédominant, basé essentiellement sur les réflexes et sur une mémorisation des enchaînements des vagues ennemies.

Do DonPachi

1997 - Cave System

Plus haut, plus loin, plus fort ! Do DonPachi, second épisode de la série est, comme à la manière d'un Shin Samurai Spirits ou un Super Street Fighter 2 X, une refonte transcendante de l'épisode initial. En plus des ajouts d'ordre graphique ou d'agencement des niveaux, Do DonPachi permet de spécialiser son vaisseau dans un des deux types de projectiles : tirs évasés ou lasers concentrés. Des changements qui font de Do DonPachi une œuvre quasi-biblique qui influença tous les shoot'em up sortis durant ces dernières années. A noter qu'il existe une version « Campaign » éditée à 100 exemplaires et distribuée lors d'un tournoi sur le jeu.

ESP Ra. De.

1998 - Cave System

ESP Ra. De., abréviation de « Extra Sensory Power Raging Decide », rompt radicalement avec l'ambiance Space Opera instaurée par les autres shoots, puisque dans cette production les 3 héros ne sont pas embarqués dans des armures mécaniques ou autres engins de mort, mais volent littéralement grâce à des pouvoirs de télékinésie qui leurs valent le nom d'ESPers. Graphiquement soigné avec ses graphiques pré-calculés en 3D, ESP Ra. De. propose aussi un système de jeu inédit introduisant deux ajouts de taille : un deuxième tir surpuissant en nombre limité, ainsi qu'une super bombe chargeable dépendante d'une barre d'énergie psychique. Le système de score est aussi inédit, le plus complexe de l'univers Cave, puisqu'en plus de collecter diverses options, il faudra constamment jongler entre tir primaire et secondaire. Un shoot à ne pas mettre entre toutes les mains !

Uo Poko

1998 - Cave System

Petit jeu qui ne paye pas de mine, Uo Poko est un casse brique développé par Cave pour le compte de Jaleco. Le concept, croisement entre un Bust-A-Move et un jeu de flipper, propose de former des ensembles d'au moins 3 billes d'une même couleur en catapultant les billes grâce à un petit ressort. Tout l'intérêt étant dans le fait de savoir bien doser la puissance du ressort.

Dangun Feveron

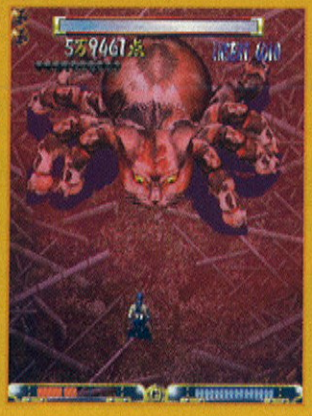
1998 - Cave System

Probablement imaginé après une soirée bien arrosée passée en discothèque par l'équipe à l'origine de DonPachi, Dangun Feveron est la transposition de ce dernier dans un univers disco fait de spot lights, de strass, et de couleurs flashy. Kaléidoscopique et atypique, Dangun Feveron reste pourtant sérieux et est plus à considérer comme un délire stylistique que comme une parodie. Plus speedé qu'un DonPachi, Dangun Feveron propose aussi un système d'armement inédit, basé sur la customisation de son vaisseau, à la manière d'un Gradius. Ainsi, on pourra choisir parmi 3 vaisseaux proposant chacun une ampleur de tir et une bombe « disco » différente, 3 types de charges (scies rotatives à tête chercheuse, missiles destructeurs, ou boucliers rotatifs) et 4 vitesses de déplacement différentes. Chacun son vaisseau, et donc chacun sa façon de shooter. Le système de combos change aussi par rapport à DonPachi puisqu'ici, plus question de scorer en enchaînant les destructions massives, mais plutôt en collectant rapidement de petits bonhommes flottant. Cela serait facile s'il ne fallait pas constamment zigzaguer entre les milliers de balles ennemies à l'écran.

Guwange

1999 - Cave System

Nostalgiques de shooters à pied à la Gun Smoke ou Ikari Warriors, voici un jeu fait pour vous. Basé sur une légende du Japon féodal de l'ère Muromachi (1336–1573), Guwange propose 3 héros différents possédés par des spectres, à la manière d'un Shaman King ou d'un Jojo's Bizarre Adventure. En plus du tir normal et de la super bombe, Guwange permet d'invoquer un fantôme en maintenant le bouton de tir, ectoplasme qui permet d'atteindre des zones inaccessibles, mais surtout de ralentir les tirs ennemis afin de s'extraire des situations les plus périlleuses. Dépaysement total et japonisme extrême avec ce maniac shooter des plus originaux.



Progear No Arashi

2001 - Capcom Play System 2

Né de l'alliance de Capcom et Cave, Progear No Arashi est l'un des derniers jeux sur CPS-2 (avec Mars Matrix, Mighty Pong! et Hyper Street Fighter 2) et le seul shoot à scrolling horizontal « presented by Cave ». Reprenant les principes de base instaurés par DonPachi, Progear No Arashi y ajoute un système de lock fort utile, permettant de rester offensif tout en se mettant à l'abri, sous contrainte d'une grosse perte en vitesse et en mobilité. A la manière d'un Dangun Feveron, le joueur crée son propre avion (customisable jusqu'aux costumes des pilotes !) en choisissant un pilote et un tireur, chaque combinaison proposant des caractéristiques différentes d'attaque et de mobilité. Un jeu magnifique pour les fans d'ambiance Steam Punk.

Do DonPachi Dai-Ou-Jo

2002 - IGS PolyGame Master

Après la sortie de Do DonPachi 2 : Be Storm par IGS, Cave décide de sortir sur le même système la « vraie » suite de Do DonPachi. Un peu comme si l'éditeur avait décidé de se faire pardonner par ses fans, et devant une telle requête, on pourrait tout pardonner. Dai-Ou-Jou est, à la manière d'un R-Type Final, l'aboutissement d'une longue réflexion sur la série (5 ans tout de même !). Ainsi, le jeu reprend le principe de pilote instauré dans Progear No Arashi, puisqu'après avoir choisi son vaisseau, le joueur est invité à sélectionner un androïde, chacun influant sur le tir laser et le nombre de bombes disponibles. L'autre changement, concerne l'ajout des hyper items, venant remplacer les bombes dans certains cas, ces items spéciaux permettant d'avoir des effets divers (puissance décuplée, invincibilité temporaire, accélération des tirs ennemis,...). Un titre que tous les apiculteurs se doivent d'avoir dans leur ludothèque.

Ketsui -Kizuna Jigokutachi-

2002 - IGS PolyGame Master

Ketsui est à l'hélicoptère ce que DonPachi est aux vaisseau spatiaux, puisque ce dernier en est très proche, et peut être considéré comme un melting pot des jeux Cave antérieurs à sa sortie : système de lock automatique des cibles à la Progear No Arashi, tir laser lorsque le bouton de tir est maintenu, super bombes dévastatrices. Ketsui y ajoute un système de score où l'on doit se rapprocher le plus possible d'une cible éliminée, en zigzagant entre la profusion de tirs ennemis, pour glaner le plus grand score possible. Un vrai shoot'em up à l'ancienne, produit du savoir-faire Cave, et dont la rareté en a fait un objet de culte.

TEKKEN 5

LOCATION TEST

Voici le jeu de baston dont tout le monde parle actuellement alors qu'il n'est même pas encore sorti : le dernier opus de la série à succès des Tekkens. Pour ceux qui auraient passé les 10 dernières années dans une cave, Tekken est une série de jeux de combat en 3D éditée par Namco.

Kero

Par le passé, cette saga a toujours été très liée aux machines de Sony. En effet, les versions console de Tekken 1, 2 et 3 sont sorties sur la Playstation, puis Tekken Tag Tournament et Tekken 4 ont vu le jour sur Playsation 2. C'est certainement pour cette raison que Tekken 5 n'est pour le moment annoncé que sur Playstation 2. Mais Namco n'a ni confirmé, ni infirmé la sortie du jeu sur d'autres plateformes telles que la Xbox ou la GameCube. Une chose est cependant certaine, Tekken 5 est prévu en arcade pour la fin 2004 (novembre au Japon) et sa conversion console pour courant 2005 (en général, 9 à 10 mois après la sortie arcade). Après un Tekken 4 plutôt décevant, la communauté mondiale des fans de Tekken nourrit de grands espoirs dans cette nouvelle mouture.

Mishima strikes back ?

A la suite du King of Iron Fist Tournament 4, un combat intense "père/fils" fit rage entre Kazuya et Jin au sein du Honmaru, le "dojo officiel" des Mishima situé au cœur du quartier général de la Mishima Zaibatsu. Jin sortit victorieux de ce combat. Heihachi ignora donc Kazuya (il ne s'intéresse qu'aux forts) et une lutte terrible l'opposa à son petit-fils. Consumé par la haine, Jin se métamorphosa en "Devil Jin" avec ses ailes noires et fut sur le point de tuer Heihachi. Mais au dernier moment, Jin reprit le dessus sur son côté sombre grâce au souvenir de sa mère Jun et il décida d'épargner la vie d'Heihachi avant de s'envoler au loin. Mais Heihachi n'en est pas pour autant sorti d'affaire car peu après, une armée de robots "Jack" propulsée par une flotte d'hélicoptères militaires s'introduisait par le plafond du dojo. Au début, Heihachi pensait que c'était Kazuya le responsable de l'intrusion mais il se rendit vite compte qu'il était aussi surpris que lui. Heihachi et et Kazuya détruisirent ainsi chacun de leur côté les vagues successives de Jacks, mais de plus en plus de renforts furent envoyés et Heihachi commença à perdre son souffle. Kazuya le trahit alors et le poussa au milieu de l'armée de robots et il profita de cette diversion pour s'échapper. Capturé par les Jacks-5, Heihachi serait mort dans l'explosion d'une bombe placée dans l'un des Jack qui pulvérisa par la même occasion le Honmaru tout entier. Le jour suivant, la nouvelle de la mort de Heichachi Mishima fit le tour du globe. Tout le monde crut que ce décès serait synonyme de la disparition de la Mishima Zaibatsu, mais dans l'ombre quelqu'un d'autre avait déjà repris le contrôle de la société qui continuait de tourner comme si rien ne s'était passé. Un mois plus tard, la Mishima Zaibatsu annonçait le King of Iron Fist Tournament 5...

Personnages

Ne faisant pas exception à la règle, ce nouveau volet de Tekken présente 3 nouveaux personnages :

Raven Meilleur agent secret de son agence gouvernementale et pratiquant le Ninjutsu, il veut participer au King of Iron Fist Tournament pour recueillir des informations sur le tournoi et découvrir les réelles motivations des organisateurs. Il a un look futuriste à la Westley Snipes dans Blade.

Feng Wei Expert en Kenpo chinois, il aurait tué son propre maître et il souhaite devenir le combattant le plus fort du monde. Il participe au tournoi pour le prouver.

Asuka Kazama De la même lignée que Jun, elle pratique le "Kazama Style Traditional Martial Arts". Le dojo de son père aurait été attaqué par un mystérieux homme chinois (Feng Wei ?). Ce dernier aurait envoyé son père à l'hôpital et malmené tous ses élèves. Azuka apprit d'un détective d'interpole hongkongais (Lei ?) que le suspect participerait au King of Iron Fist tournament. Elle participe au tournoi pour le retrouver.

Asuka Kazama

Dans la pure tradition des Tekkens, ce nouveau volet présentera comme d'habitude des personnages de base et des personnages dévoilés au compte-gouttes au cours du temps.

Liste des personnages de base confirmés : Jin, Kazuya, Ling, Jack-5, Raven, Feng Wei, Asuka, Paul Phoenix, Greg Marduk, King the 2nd, Hwoarang, Yoshimitsu, Steve Fox, Christie, Law, Lee, Lei, Julia, Nina & Bryan.

Liste des "Time-Released Characters" (persos libérés au cours du temps) confirmés : Kuma, Bruce Irvin, Anna Williams, Eddy (probablement juste un swap de Christie et non un perso avec ses coups propres) et Heihachi (et oui, il n'est toujours pas mort).

Autres personnages dont on soupçonne fortement la présence : Devil et Ganryu (ou un autre Sumo).

Ce qui nous ferait déjà un total de plus de 24 personnages différents !

What's up doc ?

Outre l'addition de 3 personnages inédits, chaque perso disposera également de nouveaux coups et certaines manips verront également leurs propriétés modifiées. Ce nouveau volet bénéficiera aussi d'un moteur graphique remis à neuf, d'où des améliorations notables au niveau des textures, des expressions des personnages et du rendu des stages. Un nouveau système optionnel de carte mémoire sur les bornes d'arcade Tekken 5 permettra aux joueurs de customiser le physique (ex: les cheveux) ainsi que les costumes de leur personnage. La compatibilité avec la version PS2 de cette nouvelle caractéristique est encore inconnue mais l'idéal serait que le joueur puisse façonner son personnage à la maison puis le charger en arcade et inversement.

Au niveau du gameplay, plusieurs changements (notamment des suppressions d'innovations de Tekken 4) : vous ne pouvez pas bouger avant que le round commence (contrairement à Tekken 4). Lorsque vous mettez la manette vers le bas, cela vous permet de vous baisser (dans Tekken 4, cela vous faisait stepper vers le bas). Le "wall push"/ "position change" introduit dans Tekken 4 en guise de projection gauche est retiré, ainsi tous les persos ont de nouveau les 2 projos gauche et droite standards. Au lieu de laisser les 2 adversaires dans une position neutre, chaque déchoppe vous laisse dans une situation différente, jusqu'à par exemple vous laisser de dos ! Le système de combo est revenu à une version semblable à celui qu'il était dans TekkenTag. Les stages sont plus grands, et le système de plans infinis pour certains niveaux est de retour. Il y aura une interaction avec le décor encore plus grande (ex: objets cassables) mais ils n'affecteront pas le gameplay. Les murs sont toujours là mais le système a changé pour être plus fun. Les backdash non sont plus limités comme dans Tekken 4 mais des dash avant permettent d'atteindre rapidement l'adversaire pour compenser. Les long range throws apparaissent : il s'agit de projections précédées d'un dash avant qui permettent d'avoir une plus grande portée. Comme dans SoulCalibur, les "Jumping attacks" auront des propriétés de saut, ainsi les attaques (et les special mids) passeront en dessous ou perdront face aux attaques sautées. Dans la même optique, certaines attaques passeront en dessous des attaques high comme certaines balayettes (ex : la glissade de Law).

Au niveau des sensations, Tekken 5 ressemble plus à Tekken 3 et Tekken Tag qu'à Tekken 4, ce qui n'est pas une mauvaise chose vue la popularité de ces 2 épisodes. En gros, Tekken 5 se joue à la Tekken Tag Tournament au niveau des déplacements mais avec les persos, les coups et les murs de Tekken 4, le tout mis à jour, bien entendu. Les "long range throw", projections de longue portée sont utiles mais non abusables. Elles ont la même animation que les projections normales. Pour les connaisseurs, les experts seront très contents de pouvoir utiliser à nouveau les cancel de mouvements : le Wave dash des Mishima (permet de dasher rapidement vers l'avant) et le HahaStep de Lei (permet de reculer rapidement). Au niveau des combos quand l'adversaire est dans les airs, ils sont assez faciles à réaliser et s'enchaînent plutôt bien. Certains personnages tels que Kazuya auraient tellement de nouveaux coups qu'on aurait l'impression d'avoir affaire à un tout nouveau character ! Comme évoqué plus haut, Namco a fait plusieurs retours en arrière vers Tekken Tag Tournament vu le lever de bouclier provoqué par les changements du 4ème volet. Certains pensent peut-être à raison que les joueurs de TTT auront donc un grand avantage sur les joueurs de Tekken 4 car le jeu est plus similaire à ce dernier. Mais la vérité est probablement qu'ils auront tous à s'adapter à ce nouveau jeu. Les joueurs de TTT devront s'adapter aux murs, aux coups et persos introduits dans Tekken 4 et les joueurs de Tekken 4 devront se faire aux déplacements de TTT. Et bien sûr, tous seront sur un même pied d'égalité pour apprendre les nouveaux persos, coups et propriétés du 5.

INTERVIEW
JASON ARNEY (NAMCO US

Game Fan : Bonjour Jason, pourriez-vou tout d'abord vous présenter à nos lecteurs

Jason : Je m'appelle Jason Arney et je travaille po Namco America à la mise au point de nouveau produits *(il a notamment travaillé sur la série SoulCa bur où il était bien connu de la communauté des Pl Gamers français sous le nom de WC Maxi).*

GF : Pensez-vous que Tekken 5 sera u aussi grand succès que Tekken 4 et TTT ?

Jason : "Grand succès", tout est relatif... De n jours, les jeux de combat ne sont plus aussi pop laires qu'il y a quelques années, et la communau de joueurs d'arcade selon laquelle nous mesurons succès des jeux a également diminué. Je pense que système de carte mémoire propulsera ce Tekken bie au-delà des autres en terme de notoriété, mais pe en terme de chiffres, le marché étant bien différe aujourd'hui.

GF : Quelles sont les nouveautés de Tekke 5 par rapport aux autres opus ?

Jason : Cela dépend de ce que vous appele nouveautés, si vous parlez du gameplay ou du je en lui-même. La plus grande nouveauté de ce Te ken est sans doute le système de carte mémoire -d même type que dans Virtua Fighter 4- qui permet un customisation des personnages, un classement et génération de statistiques. En terme de gameplay, c n'est pas un Tekken avec de grands changement Pour ce 10ème anniversaire, nous avons plutôt cho de garder les meilleurs éléments de chaque opus de les mélanger pour créer le Tekken parfait. Le journalistes ont tendance à vouloir commenter les i novations dans les jeux de combat, et je me demand souvent la raison. C'est comme dans le sport, les inn vations ne pleuvent pas. Quand a été la dernière fo qu'on a changé les dynamiques du football ? Il y bien plus longtemps que lorsqu'on a effectué des aju tements dans les règles. En effet, ces jeux ont beso de structures, d'être bien définis et bien équilibrés. Le innovations conviennent donc mieux aux jeux q n'impliquent pas de compétition.

GF : Que pensez-vous des nouveaux per sonnages ? Niveau gameplay ?

Jason : Selon moi, ils représentent des ajou bienvenus et bien intégrés à la famille Tekken, c ils ont chacun des styles de combat spécifiques, d'ailleurs seulement trouvables dans les Tekken Ils sont tous faciles à jouer mais assez forts pour s mesurer aux personnages classiques.

GF : Beaucoup d'anciens bons joueurs on détesté Tekken 4 et ont lâché la série à caus de cet épisode dit décevant. Les program meurs du 5 ont-ils écouté les critiques ?

Jason : Ca a été en fait le principal but à atteindr pour Tekken 5. Comme je l'ai dit, nous somme revenus en arrière et avons analysé chaque Tekke pour déterminer ce qui plaisait ou au contraire, c qui déplaisait aux joueurs. Nous avons fait le max mum pour ne garder que les éléments positifs dan ce volet. Ce Tekken devrait donc incarner le mieu l'esprit voulu de la série...

Elevator Action Returns

Taito | F3 Hardware | 1994

par Ichigo

RETROSCORE : 8.6

Suite du hit des années 80 Elevator Action sorti en 1983 et tournant sur Taito SJ system (The Tin Star, Time Tunnel), Elevator Action Returns (ou Elevator Action 2) sort 11 ans plus tard sur la carte fétiche de Taito : le F3 hardware (Puzzle Bobble, Ray Force, Kaiser Knuckle). L'originalité du jeu de 1983 était de vous mettre dans la peau d'un flic de choc qui venait combattre la pègre locale dans un immeuble truffé de fines gâchettes et de pièges en tous genres. La vue des niveaux étant de côté, on peut voir arriver le danger et ainsi l'anticiper. Pour pouvoir arriver à vos fins, il vous faudra emprunter les ascenseurs dissimulés de-ci de-là dans la forteresse pour descendre d'un étage, ou bien au contraire monter, trouver les escaliers menant à un autre couloir etc.

La suite garde exactement le même principe de jeu, seulement cette fois-ci nous avons le choix parmi 3 personnages principaux, tous super-flics et ayant des caractéristiques différentes : Kart se meut rapidement, Edie (qui est une fille) a la gâchette rapide, Jad, lui, est extrêmement puissant mais très lent. Avec le bouton A, on tire, le bouton B sert à sauter, l'addition des deux envoie une grenade qui fait le ménage dans les couloirs. On peut courir en appuyant deux fois de suite dans une même direction, se baisser pour éviter les balles, faire des super-sauts (course enchaînée d'un saut, pratique si vous n'aimez pas attendre l'ascenseur) et le combat au corps à corps pourra vous sauver la mise bon nombre de fois. Ajoutez à cela la possibilité de changer d'armes en cours de jeu (à condition d'en avoir ramassé une) et une interaction inouïe avec le décor pour l'époque (vous pouvez faire sauter les plombs, pour surprendre vos adversaires, utiliser des bidons de produits inflammables comme une bombe ou vous cacher derrière des portes afin de vous protéger et récupérer des infos). Des graphismes et une animation extrêmement travaillée, une musique et des bruitages dignes des plus grands films d'action américains du début des années 90, une durée de vie assez longue, une difficulté bien dosée et la possibilité de jouer à deux en même temps font de ce jeu, dit « oldschool », un must du jeu d'action/réflexion. A noter, que le jeu est disponible dans une version Saturn quasi-identique (de petits loading en plus) à la mouture arcade.

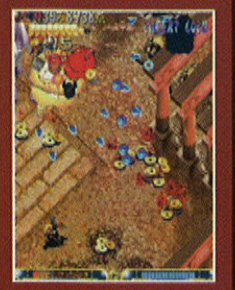
Guwange

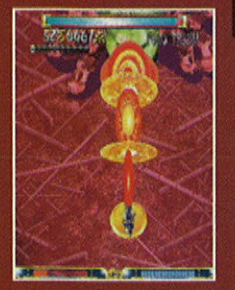
Cave | Cave Hdw | 1999

par Ichigo

RETROSCORE : 8.9

Guwange est un shoot'em up sorti en 1999 des laboratoires de CAVE. Tournant sur le même hardware que ses grands-frères Esp Ra.De et Dodonpachi, il se démarque du train-train shootesque de deux sublimes façons : le scénario du jeu s'inspire d'une légende japonaise de l'ère Manurochi. On évolue donc dans un japon féodal assez mystique, peuplé de bestioles cauchemardesques comme les légendes japonaises savent les inventer. Charaignées (araignées à tête de chat), soldats squelettes et cavaliers sans tête sont monnaie courante dans cette aventure. Autre point particulier, le fait de diriger un personnage humain comme dans les ESP et non un vaisseau super-minuscule et super-armé comme dans les autres shoots. Vous avez le choix entre trois personnages : un guerrier (Shinshin), une fillette (Light Rain) et un apprenti pharmacien (Kamo). Tous ont un point commun : ils sont possédés par un esprit qui leur vient en aide dans les moments les plus critiques. Le jeu se joue à deux boutons. En martelant le bouton A, on envoie le tir principal, qui peut être upgradé en collectant un maximum de vaisseaux rouges (il atteint souvent le triple de la taille de votre personnage). Un système d'enchaînement a aussi été mis en place pour faire grimper le high score : une barre de tête de mort vous indique combien d'ennemis vous avez tué en même temps. Plus la barre est remplie, plus vous avez enchaîné et donc plus le score grimpera. En maintenant enfoncé le bouton A, vous faites appel à votre esprit. Le fait de l'utiliser change la couleur des boulettes de vos assaillants, les rendant roses (à la place de bleues) et les ralentissant un peu. En alternant correctement esprit et tir principal, vous parviendrez à transformer les boules ennemies en pièces d'or ce qui fera considérablement augmenter votre score. Seul problème apparent, pendant que l'esprit bouge, le personnage principal n'est pas totalement libre de ses mouvements. Il faudra donc un temps d'adaptation avant de maîtriser les subtilités du gameplay. Quant au bouton B, il envoie la smart bomb qui nettoiera l'écran vous laissant souffler un peu. En le maintenant enfoncé, vous aurez la possibilité de diriger la smart bomb. Un bon gros manic shooter qui sort donc de l'ordinaire de par son ambiance spéciale, sa bande son délicieuse et son gameplay béton signé Cave





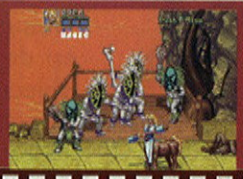
Golden Axe
revenge of death adder

Sega | System 32 | 1992

par Captain Algeria

RETROSCORE : 8.2

Il y a de cela bien longtemps dans une lointaine contrée, le terrible Death Adder, seigneur du mal, imposa par la force un règne de terreur à ses sujets, et nul ne put contester son pouvoir. Puis, vint le jour où trois guerriers eurent le courage de le défier et de mettre fin à sa folie. Quelques années plus tard, le mystique sorcier Sega ressuscita ledit Death Adder, lequel dès son réveil décida que seule la vengeance pouvait apaiser sa rage. Ainsi naquit la légende de Golden Axe –The Revenge Of Death Adder- en 1992 sur Sega System 32, second opus de la série à la cognée d'or sortie en arcade, et qui est comme sa préquelle, dont il reprend les grandes lignes en les affinant : un gros et beau hack n'slash bien bourrin saupoudré d'heroic-fantasy pompée sur l'œuvre maîtresse de Robert E. Howard, Conan, le « gros » barbare. Cette fois-ci, ce sont 4 nouveaux braves combattants qui vont réduire en lambeaux l'armée de fanatiques de Death Adder : Sternblade, héros musclé et huilé qui manie puissamment l'épée à deux mains, Dora, blonde -90B- centaure adepte de la magie, Gaoh, géant patibulaire secondé par Gilius le nain, seul rescapé de l'ancien age et Trix, bambin à la main verte et à la fourche acérée. Chacun a un domaine de prédilection parmi les différents arcanes proposés par le jeu (attaques normales ou magiques). Une différentiation des personnages qui sert et se ressent surtout lors des parties en multijoueur, puisque bien avant Advanced Dungeons & Dragons de Capcom ou Guardian Heroes de Treasure, Golden Axe –The Revenge Of Death Adder- proposait la possibilité de jouer à 4 en même temps sur une même borne, chacun ayant son rôle à tenir au sein de la confrérie de la hache dorée. Et vue la difficulté du jeu, il est quasiment impossible de le finir seul, ou même à deux, sauf si vous avez prévu une pleine bourse comme budget initial pour votre longue quête (remplie en molestant les riches voyageurs, en mendiant dans la rue, ou grâce aux donations des petits villageois opprimés qui aspirent à de nouveaux acquis sociaux). Dans le registre des nouveautés, en notera aussi la possibilité de choisir son chemin lors de certains niveaux, de prendre des montures diverses, d'utiliser différentes armes de jet, d'interagir avec différents éléments, etc. Après avoir vaincu le mal une seconde fois, nos héros décidèrent de faire une halte dans une taverne, où ils purent lire tranquillement un bon GameFan. Puis, ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants. Fin !



Ninja Master

ADK | MVS | 1996

par Captain Algeria

RETROSCORE : 8.5

Je ne sais pas pour vous, mais moi j'ai toujours considéré le ninja comme le summum du raffinement (avec les catcheurs masqués, je l'avoue), et même affublé d'un survêtement (Pop N' Music), d'une tête de cerf (Savage Reign), et d'une combinaison en latex rose fluo (Kunoichi), le ninja garde toujours et en toutes situations cette classe tintée de mystère qui lui est propre. 1996 est une année prolifique pour la société ADK (Alpha Denshi Kikaku) puisque, durant cette même année, elle va sortir de bons jeux comme Over Top et Zintrick, mais surtout deux de ses plus gros hits : Twinkle Star Sprites et Ninja Master's. Profitant de l'expérience acquise sur la série des World Heroes, ADK sort un jeu de combat à un contre un, totalement inédit, et fortement inspiré de la série du grand frère SNK : Samurai Spirits. Avec ses 10 persos de base issus d'un Japon déchiré par la guerre civile, Ninja Master's fait dans l'ultra classique côté casting : ninjas, ronins, prêtres, vamps, brigands, chasseurs de primes, etc. Il profite tout de même d'un character design fort réussi, chaque personnage ayant un style et une personnalité propre. Cette singularité des protagonistes est encore plus renforcée par le style de combat ; chaque perso a deux styles différents à sa disposition : combat armé ou à mains nues. Derrière ce détail se cache une des forces de Ninja Master's, puisqu'au lieu de tendre vers une école ou une autre de l'art du combat, le titre prend plein d'idées dans diverses séries, et se les réapproprie, ce qui donne un mélange plutôt détonnant et dynamique. Ainsi, une partie commencera comme dans Street Fighter avec un combat aux poings, pour basculer en un accrochage violent de lames genre Samurai Spirit. Si vous adorez les combos et les furies à base de demi-cercles, vous trouverez votre bonheur. Vous préférez les enchaînements de boutons à la Vampire ? Pas de problème, on a ça pour vous. Vous ne savez pas quel système de furie choisir, votre cœur balance entre Capcom ou SNK, nous avons réuni les deux pour vous faire plaisir ! Bref, Ninja Master's est un jeu qui réconcilie les deux familles rivales du jeux de baston 2D, et surtout il le fait bien, avec des graphismes soignés, une bande son en adéquation avec le thème tourmenté du jeu, et une ambiance aux petit oignons. Un soft qui n'a pas reçu le succès qu'il méritait en son temps, peut-être à cause d'un coté « bourrin » un peu trop prononcé lors de certains combos qui font très mal, d'une ambiance un peu trop glauque, et d'une jouabilité pouvant être considérée comme ayant un peu trop « le cul entre deux chaises ». Mais bon, là ce ne sont qu'excuses d'aveugles du cœur n'ayant pas la sensibilité pour voir quel joyau était la Neo-Geo, firmament orgasmique du bonheur vidéo ludique !

KINU NISHIMURA

Depuis sa plus tendre enfance, Kinu Nishimura aime dessiner. C'est très naturellement qu'il rentre au lycée dans une section spécialisée dans le design afin d'assouvir sa passion. Plus attiré par le manga que par le dessin classique, il ne s'intéresse pas vraiment à l'univers des jeux vidéo et se destine à être animateur ou mangaka. Ses faibles aptitudes scénaristiques sont à l'origine de nombreux refus de maisons d'édition, jugeant cependant ses capacités de dessinateur tout à fait honorables. Il continue donc ses études à la faculté d'art.

La révélation de Nishimura pour le monde du jeu vidéo est dûe au célèbre magazine dédié à l'arcade : Gamest. Il va découvrir le travail d'Akiman à travers des dessins réalisés pour la promo de Final Fight et Magic Sword dans ce magazine. Cette véritable illumination le décidé à tenter sa chance chez Capcom où il est rapidement embauché comme dessinateur de sprites. Un an plus tard il entrera au tout nouveau studio de design de Capcom dont la mission est de créer les visuels des futurs titres maisons. Son objectif principal au sein de studio est de faire ressortir l'émotion et la personnalité des protagonistes dans l'illustration finale. Avec l'abandon progressif des illustrations traditionnelles découlant de la nouvelle politique de l'éditeur, il se retire peu à peu du studio Capcom. Récemment, on a pu voir le travail de Kinu Nishimura sur la série animée Overman King Gainer réalisée par le papa de Gundam.

1 : Justice Gakuen - Arcade
2 : Gun Spike - Arcade
3 : Illustration SNK Fan Club
4 : D&D Shadow over Mystara-Arcade
5 : Overman King Gainer - Anime

Fabien

HYPERRANKING

THE NEW SAINT GLORY APOCALYPSE

ROAD TO WORLD CYBER GAMES

A la veille d'une grande compétition, tous les pro-gamers disparaissent de la circulation « civile normale » pour s'adonner à une pratique obscure : l'entraînement (le « training » dans le milieu). Mais comment s'y prennent-ils ? Différentes techniques d'entraînement existent, et il est difficile de dire laquelle est plus efficace. Ce que nous pouvons vous proposer dans ce 7ème numéro d'Arkadia, c'est une petite description des plus en vogue.

Frionel

Le mode training (1 player)

La technique la plus simple et la plus répandue. Elle est aussi la première étape pour tous les joueurs. Elle sert tout d'abord à connaître l'ensemble des coups spéciaux et normaux de vos persos. Ensuite, l'entraînement des combos et autres enchaînements. Ici, pas de secret, il faut répéter ces séquences jusqu'à une réussite à 100% .Le meilleur moyen étant la technique « Rock Lee » : « Si je ne fais pas le combo 50 fois de suite, je devrais faire 100 dragons punchs d'affilée, et si je les rate je fais... ». Certaines techniques avancées vous demanderont aussi de passer par la case training et notamment d'utiliser la fonction « record » disponible dans de nombreux jeux, pour simuler les situations possibles.

Yamazaki93 est un grand adepte du mode training, ce qui explique son excellente exécution, qui reste un de ses points forts (notamment à Capcom VS SNK 2).

L'étude des vidéos, tableaux de frames etc. (1 player)

La phase finale, mais aussi le renouvellement de votre apprentissage. Grâce aux différents magazines et Internet, il vous est possible de voir des matchs de haut niveau afin de mieux saisir les fondements du gameplay du jeu et du personnage pratiqué. Sans oublier les vidéos de combos qui permettent de connaître l'étendue des possibilités de votre perso. Enfin, les tableaux de frames vous permettent d'analyser avec précision l'ensemble des mouvements de votre personnage et d'en connaître la vitesse et la portée exacte.

C'est l'une des techniques favorites de XL-Nash, et c'est ce qui en fait le précurseur dans de nombreux fighting games avec souvent une connaissance plus aboutie des jeux par rapport aux autres joueurs.

Les sessions (3 players minimum)

Organisées de préférence chez quelqu'un d'autre (ou chez vous si c'est grand, ou que vos parents sont sympas), les sessions réunissent un grand nombre de joueurs. Souvent dédiées à un seul jeu, ces events sont l'occasion de faire ses preuves contre de nombreux fighters différents, dont on ne connaît pas vraiment le style de jeu. Les sessions permettent de découvrir de nouvelles techniques, mais aussi de mieux comprendre comment se joue le jeu. Elles sont aussi l'occasion de se rendre compte de ses faiblesses, car la plupart du temps, vous serez confrontés à des personnes plus expérimentées.

Chaque ville possède ses « groupes de sessions », regroupés par jeux le plus souvent. On notera la communauté Capcom VS SNK 2 et ses nombreuses sessions « Zouli-land » à Paris, ou encore les Gab-Gab sessions où l'on trouve des jeux assez divers comme Street Fighter Zero 3, Vampire Savior ou Guilty Gear XX Reload.

L'arcade (2 players)

Une bonne alternative aux sessions, les passages dans les salles d'arcade sont l'occasion de rencontrer différents joueurs et de tester ses techniques. La pression des affrontements en arcade est proportionnelle au nombre de challengers. En effet, la défaite voudrait dire qu'il faudra attendre votre tour après le passage de tous les autres joueurs qui attendent, il n'est donc pas question de perdre rapidement (surtout que la partie n'est pas gratuite). Attention aussi, il n'est pas rare qu'on se moque de vous si votre niveau n'est pas encore à maturité, apprenez à encaisser ces remarques et ne lâchez pas l'affaire....

Le niveau de nombreux joueurs de King Of Fighters est issu de ces affrontements en arcade. Il est cependant dommage que le matériel de la majorité des salles soit de piètre qualité (en France).

Bien sûr, il existe un tas d'autres moyens de progresser dans un jeu, mais la majorité des grands joueurs sont forcément passés par ces étapes préliminaires. Si vous voulez apprendre des techniques, voir des vidéos ou participer à des sessions, reportez-vous aux sections correspondantes sur les forums de www.console-league.com : le meilleur site de rencontres entre pro-gamers français (jeux de combat uniquement).

Official French Ranking

1	Dan (Raphaël)
2	Kayane (Xianghua)
3	Saitoh (Mitsu)
4	Kero (Ivy)
5	G-Remy (Ivy)

1	FrenchAkira (Lion)
2	SHwoking (Pai)
3	Jetleejoe (Sarah)
4	Mikgneh (Aoi)
5	JackyX (Jacky)

1	Cuongster (Johnny)
2	Joe Higashi (Chipp)
3	Alexis (Dizzy)
4	Olivier (Jam)
5	Sema (Eddie)

1	Bruno (Duo/Goro/K')
2	Frionel (Duo/Beni/Kim
3	Jérémy (Hina/Beni/Go
4	UltraYox (Mal/Leo/Cla
5	Recio (Ash/Iori/K')

1	XL-Nash (Guile)
2	Yamasaki93 (M.Bison)
3	Nabil (Vega)
4	Rog (Dhalsim)
5	Salim (Zangief)

1	Ryoga (Sakura)
2	XL-Nash (Nash)
3	Rog (Sodom)
4	Savio78 (Zangief)
5	Gab-Gab (Nash)

1	BillyKane (Yun)
2	Mymosa (Ken)
3	XL-Nash (Ryu)
4	J Blaze (Urien)
5	PéChEuR (Ken)

1	Yamasaki93 (Unknown
2	Evil (Ryu/Sagat/Blanka)
3	Erk (Cammy/Blanka/Sag
4	Sihor (Yam/Blanka/Sagat
5	Cyberguile (Ryu/Bla/Sag)

COMING EVENTS

Au moment où vous lirez ces lignes, les World Cyber Games auront déjà eu lieu avec sans doute pas mal de chamboulements dans le classement. Enfin, ne manquez pas les tournois organisés par l'ESF les 2&3 octobre à Strasbourg en présence du champion japonais Daigo Umehara (http://e.generation.free.fr) !

LEGENDE
A : Attaque horizontale
B : Attaque verticale
K : Kick
G : Guard
[...] : Maintenir bouton
~ : Glisser d'un bouton vers un autre

FRAME DATA
TG : Target Hit
Zone d'impact du coup
FRM : Frame
unité de mesure d'animation (60 images par seconde)
BS : Block Stun
temps de latence créé par un coup placé dans la garde avant que le joueur ne reprenne le contrôle actif du personnage
HS : Hit Stun
même chose, mais quand le coup touche

TARGET HIT
TG : Target Hit
Zone d'impact du coup

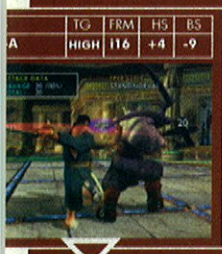
Etant donné que la denrée la plus rare de ce magazine est un manque de place chronique, le SC2 perfect guide ne tiendra désormais plus que sur une seule page. De ce fait, nous irons directement à l'essentiel pour chaque personnage abordé en dévoilant fondamentalement leurs techniques de jeu et mind games les plus utiles. Mitsurugi est un des personnages les plus puissants du jeu, considéré comme le n°1 au Japon par exemple grâce à de nombreux bugs qui en font sa renommée.

Asenka

Etude du A et ses variantes.

Mitsu possède un des A les plus rapides du jeu : (i10,+7,-3), un →B↗ (i13,+9,+2) un ↓A tout aussi efficace (i11,+5,-5). En partant de ces bases vous pouvez développer pas mal de variantes en vous appuyant sur le hit stun de ces mouvements. Cependant, avec un block stun négatif (sauf →B↗), privilégiez la protection à l'aggression après la première attaque si votre coup touche un adversaire en garde.

*Le RCC où Recovery Crouching Cancel permet d'exécuter un mouvement qui requiert une position debout (standing) alors qu'on est baissé (full crouched). Cependant, il faut être déjà baissé sur le coup précédent et surtout annuler l'animation de la position debout en pressant → au bon moment. Outre Mistu, cette technique est utile avec Xiang où vous pouvez faire ↘A, RCC (→), ↘A ce qui revient à faire un second ↘A sans que Xiang se soit relevée.



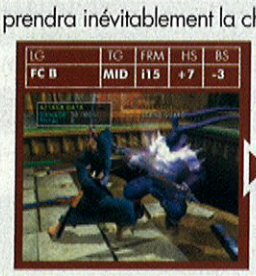
Variantes : →~B en Counter Hit, →→, B~↓ cancel choppe / →→ AB~G, B~↓ cancel choppe etc.

Le B~↓ cancel choppe

Derniers gros bugs de Mitsu, et un peu plus dur à réaliser, les phases de choppe buggées sont tout simplement monstrueuses et vous permettent de placer une simple choppe A+G ou B+G enchaînées dans des combos ! La variante la plus simple consiste à canceller l'animation du mouvement B~↓ par une choppe (en faisant → et choppe après le ↓). Si le B touche votre adversaire, vous héritez ainsi d'une choppe garantie en combo ! Cependant, cette manip requiert que le B~↓ sorte après une autre action (coup/stance/cancel), en buffer.

Le Montain Divide Throw

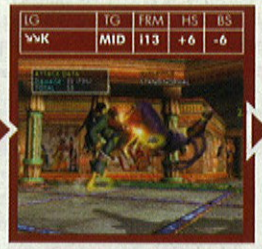
Le glissé B~A est un coup souvent utilisé pour couper les step mais il est assez lent et non-safe (BS -19). Le bug de la choppe vient lui offrir toutes ses lettres de noblesses. Toujours en mettant le mouvement en buffer après un coup X ou Y, vous pouvez canceller la fin de son animation (en faisant ↓ puis → très vite) par une choppe garantie si votre coup fait mouche. Encore mieux, si vous heurtez la garde de l'adversaire, il doit absolument se baisser car s'il essaye de contre-attaquer ou de rester en garde, il se prendra inévitablement la choppe ! Une technique redoutable une fois maîtrisée.

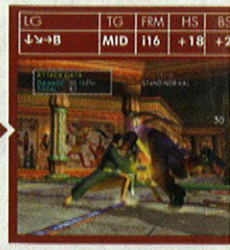


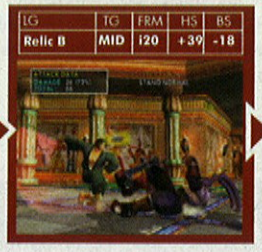
Autres variantes :
→A, B~A cancel choppe / →→B~G, B~A cancel choppe / Any moves, B~A cancel choppe !

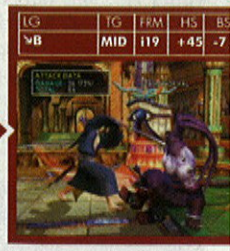
Etude du ↘B et ses variantes.

Le launcher de Mistu, ↘B, n'est pas très utile dans la mesure où il est assez lent et n'a pas une grand portée : (i19,+45,-7). A utiliser pour un mind game de base entre ↘B et ↓K. Privilégiez plutôt le ↘↘B (launcher en 8-way-run) qui a une bien meilleure portée, peu de buffer* et reste safe s'il touche du bout de la lame : (i19,+46,-9). De plus, avec la variante ↘↘[B] qui fait passer en relic, vous pouvez accéder à des phases de mind game redoutables. Les enchaînements qui suivent sont garantis mais projettent l'adversaire plus ou moins loin de vous : le choix cornélien entre faire des dégâts et pouvoir tenter un wake-up game.









Autres variantes :
↘↘B, →B↗, ←A~→, K / ↘↘[B], Relic B, ↓K etc. / ↘↘[B], Relic B, → AB~G, B↓ cancel choppe.
*Buffer : Principe d'imputer la commande d'un coup pendant l'animation du mouvement précédent.

Etude du K~B↓ et ses variantes.

Le « glissé » K~B est un mouvement d'amplitude importante souvent très utile en counter hit. Son gros défaut était d'avoir un block stun négatif très pénalisant, ce qui empêchait son utilisation très récurrente. C'est alors qu'est apparu le miracle du K~B↓, la version buggée du même mouvement. Visuellement identique, le fait de tout simplement rester appuyé sur ↓ pendant l'exécution du coup change toute la donne. Le block stun devient positif (+4), vous laissant ainsi l'avantage si votre coup touche la garde de l'adversaire (avec BS +4, toutes vos attaques qui suivront seront prioritaires sur l'adversaire si elles sont inférieures à i14) ! Ce n'est plus un coup de Counter Hit mais tout simplement le block stun trap le plus démoniaque du jeu. Vous pouvez casser la distance et agresser avec ce coup, le but est bien de toucher la garde de votre ennemi pour ensuite imposer votre mind game (mix Low/Mid/Choppe). Seule solution pour lui, tenter un retreat guard (←G) ou encore un step sur la gauche s'il voit le coup venir. Sinon, il ne lui reste qu'à prier. Notez que Astaroth n'a aucune défense contre ce coup (il peut difficilement le stepper et le ←G lui sert à rien), d'où un match-up impossible contre Mitsu.

Autres variantes :
K~B, ↘↘K en Counter Hit, ↙B / K~B↓, ↓K etc. / K~B↓, BB (la plus safe) / K~B↓, B~A cancel choppe (cf. Montain Divide Throw)

STREET FIGHTER III 3rd

par Asenka

Faute de place à cause d'un AM-Show bien chargé, vous ne retrouverez pas de guide stratégique ce mois-ci. Cependant, pous nous faire pardonner, on vous en prépar un bien complet sur Virtua Fighter 4 à l'occasion du Location Test de la version Final Tuned ! En attendant, la page de Multi Pin Point est de nouveau au rendez-vous avec le combos les plus efficaces ou insolites de vos jeux de combats préférés. Outre le classique Third Strike, on a choisit de revenir un peu sur Super Street Fighter 2 X et son système très hardu de cancel des Supers. Enfin, un petit plaisir avec sans doute le premier Pin Point Real Bout Special de l'histoire...

Frione

LEGENDE

- **LP :** Poing Faible
- **MP :** Poing Moyen
- **HP :** Poing Fort
- **LK :** Pied Faible
- **MK :** Pied Moyen
- **HK :** Pied Fort
- **St. :** Debout (standing)
- **Fc. :** Accroupi (Full Crouch)
- **[...] :** Maintenir la direction
- **~ :** Glisser d'un bouton vers un autre

1 ↓MK | 2 →↓↘LP | 3 →[↓MK]↘LP

C'est ce qu'on appelle un Kara-Dragon. Très difficile à sortir à tous les coups, ce combo est basé sur le cancel de l'animation du ↓MK (qui fait avancer Ken) et permet donc d'avoir un dragon punch qui frappe plus loin. En pratique il faut enchaîner deux dragon punchs, avec un normal, et un deuxième où on appuie sur ↓MK lors du ↓ de la manip du dragon punch. Ce combo passe aussi sur Q sans Kara-cancel, ou encore sur n'importe quel perso si le premier dragon frappe dans le coin.

1 ↓LK | 2 ↓LP | 3 ↓LK | 4 ↓↘→↓↘→K

Un des combos clés avec Ken, puisqu'il démarre d'u coup très rapide (↓ LK) et donne largement le temp d'entrer la Super. L'avantage est que si le combo es placé dans la garde, il n'expose quasiment à aucu danger. Attention, il faut notamment être collé l'adversaire, sinon il existe une variante avec ↓LK ↓LP puis la Super.

1 ←↙↓↘→ HP | 2 ←MK | 3 ←↙↓↘→MP | 4 Cancel ↓↘→↓↘→P | 5 →↓↘LP | 12 ↙HP, LP

Necro peut s'averer être un très bon perso grâce à ses nombreux coups déconcertants et certains combos ravageurs dont voici un exemple : Le demi cercle avan HP peut par exemple être placé après un parry. A noter qu'à la fin du combo, l'adversaire retombe sur ses pieds, à vous de reprendre le pressing.

1 Jump HK [↓] | 2 ↓HP (1hit) | 3 ↑PP [←] | 4 →KK [←] | 5 →MK | 6 Cancel ↓↘→↓↘→P | 7 ↓HP (2hits), ↓HP [←] | 8 →MK

Le genre de combos simples et efficaces avec Urien. A noter que sa SA 2 remplit très vite la barre de stun, et Gouki tombe dans les vapes directement avec ce combo. A vous le loisir de réenchainer.

RB SPECIAL

LEGENDE

- **A :** Light Punch
- **B :** Light Kick
- **C :** Hard Punch
- **D :** Hard Kick

Je me fais plaisir ce mois avec un de mes jeux favoris, qui pour beaucoup de joueurs est l'un des meilleurs jeux de baston 2D jamais crées : Real Bout Fatal Fury Special. S'il propose une multitude de combos différents, on retrouve génralement des bases classiques : les chain combos (possibilité d'enchainer 2 coups du même niveau par un coup plus puissant). Du fait de la présence du second plan, il est possible dans RBS de commencer un combo sur une ligne, envoyer l'adversaire sur l'autre ligne et réenchainer derrière (soit le ramener ou le suivre). Attention tout de même, tous les persos ne possèdent pas ce type de combo, mais sont compansés par d'autres facultés (contres, téléportation etc.).

2 Jump C | 3 A | 4 B | 5 →C | 6 ↓↙←D | 7 →↓↘B | 8 ↓C

Voici un exemple des plus concrêts avec Sokaku. Très facile à placer (son Jump C frappe très loin) il donne un combo garantit qui vide près d'un tiers de la jauge totale.

SUPER STREET II X

LEGENDE

- **LP :** Poing Faible
- **MP :** Poing Moyen
- **HP :** Poing Fort
- **LK :** Pied Faible
- **MK :** Pied Moyen
- **HK :** Pied Fort
- **St. :** Debout (standing)
- **Cross-Up :** Passage dans le dos
- **[...] :** Maintenir la direction

Super Street Fighter 2 X marque son grand retour dans les compétitions françaises, et la sortie récente de la compilation Hyper Street Fighter 2 n'y est pas pour rien. Derrière un aspect assez basique, le gameplay de SSF2X s'avère être l'un des plus complexes et des plus élitistes, pour peu que l'on veuille en maîtriser toutes les subtilités. Parmis celles-ci, la possibilité d'entrer une Super en plein combo demandera bien plus d'entrainement et de dextirité que dans l'ensemble des autres jeux proposant cette possibilité. Mais il ne faut pas s'inquieter, une bonne session de training (avec beaucoup d'acharnement) vous permettra de maîtriser ce que beaucoup appelent «la» technique SSF2X.

RYU EXPERT COMBO

1 Cross-up HK | 2 ←HP | 3 ↓↙←↓↙MK | 4 ←HP

Un exemple de combo qui ne fonction que contre Zangief baissé. Après le cross-up, il faut directement entrer le ←HP et pendant les deux hits, commencer le début de la manipulation afin d'arriver pile au ↙MK à la fin du deuxième hit. Il suffit juste d'une pression de ←HP pour que la Super s'exécute alors.

HOW TO CANCEL A SUPER

Pour cancel un coup par une super, il faut que la direction du coup cancélé soit l'avant dernière direction de la manipulation de la super. Pour être plus clair, il faut intégrer le coup dans la manipulation, ou «camoufler» cette manipulation dans un combo. Voici 2 exemples des plus concrets avec Ryu et Guile.

GUILE HARDEST

1 Cross-Up LK [↘] | 2 ↘LP | 3 ↙LP | 4 →LP | 5 ↗K

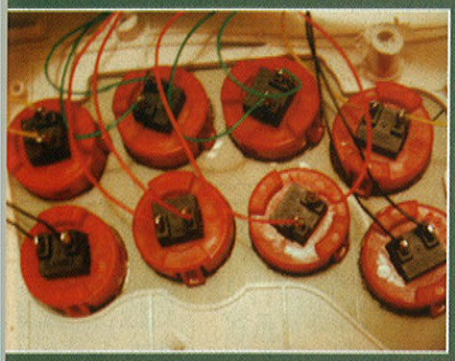
Un combo assez répandu en tournoi mais difficile à placer sans avoir anticipé le cross-up. Il faut dès le début du combo maintenir la direction à charger, et faire glisser chacune des diagonales à chaque hit du combo. Par contre, s'il est difficile à placer, les dégats en valent vraiment la peine.

uning de stick

Voici un article pour tous les passionnés qui veulent pousser leur expérience du jeu de combat jusqu'à se confectionner un arcade stick customisé (nouveau stick, nouveaux boutons). Quel est l'intérêt ? Tout simplement se rapprocher de la qualité du matériel utilisé dans les salles d'arcade au Japon (le matos Sanwa est le meilleur) qui est bien supérieure à celle de nos sticks d'origine (plus précis et plus confortable).

BlackDiamond

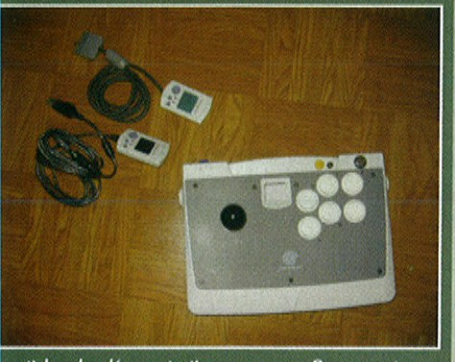
Quelques images



outons Sanwa montés avec fils soudés.

n des nombreux sticks de XL-Nash, ici, à base de aracasse Namco Tekken2.

ue de ¾ droite/haut. Ici, on voit le bouton R2/R, et le ort MemoryCard Xbox (utile pour le voice communitor du XBox Live)



s sticks de démonstration avec ses 2 connecteurs, aystation et Xbox via des VM Dreamcast !

D'abord, la procédure : choisir ses pièces sur http://www.sanwa-d.co.jp/ et passer la commande sur http://www.riverservice.co.jp/index_e.html à l'aide des références récupérées sur le site de Sanwa. Les tarifs de base ne sont pas prohibitifs, moins de 2000 yens (15 euros) pour le stick, 400 yens (3 euros) et 180 yens (1,35 euros) par bouton, mais gare aux frais de port. C'est pourquoi une commande groupée est plus que conseillée sous peine de payer plus pour le transport que pour le matériel. Après la réception, vient le montage. Là, on entre dans la partie « chacun fait comme il le sent », mais celui-ci dépendra en grande partie de la carcasse utilisée, le plus populaire étant le stick Dreamcast : c'est d'ailleurs ce dernier qui a été utilisé comme cobaye pour ce bricolage.

ETAPE 1 Démontage

1- Retirez la plaque métallique inférieure de la carcasse du stick.
2- Dessoudez, dévissez et retirez l'ancien stick Dreamcast (en dévissant d'abord la boule).
3- Dessoudez et retirez les 6 boutons d'origine.
4- Dévissez et retirez la plaque métallique du dessus.

Futur emplacement du stick Sanwa, une fois les supports de vis coupés et les encoches faites.

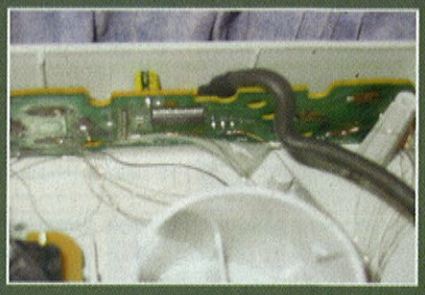
ETAPE 2 Préparation

1- Limez les trous des boutons de la plaque métallique afin que les boutons Sanwa rentrent dedans. Attention au limage excessif.
2- Insérez tous les boutons dans les trous agrandis.
3- Coupez les supports de vis du stick Dreamcast, et pour monter le stick Sanwa, soit coupez les parties du stick qui dépassent, soit faites des encoches pour que ses parties n'empêchent pas le stick de reposer bien à plat sur le plastique.
4- Fixez le stick avec 4 vis et autant de boulons (les boulons tiennent sous la partie métallique)
5- Remontez la plaque avec les boutons.

Plaque métallique en cours de limage (les 4 boutons du bas sont limés).

ETAPE 3 Circuit

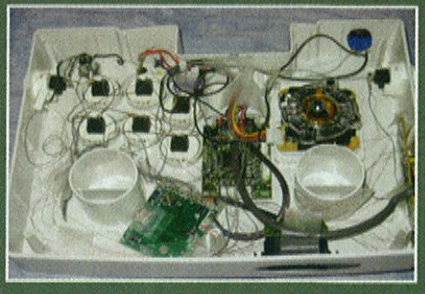
1- Démontez la manette Playstation (PS1 de préférence) pour récupérer le circuit imprimé (PCB).
2- Si aucun point de soudure n'est visible, ça dépend du modèle de manette, il vous faut gratter les connexions afin de faire apparaître la couche de cuivre. Attention à ne pas trop gratter, la couche de cuivre est fine et fragile.
3- Etamez les connexions ainsi mises à nues avec de l'étain



le PCB Playstation de mon stick

ETAPE 4 Soudure

1- Repérez la masse sur le PCB (la piste commune à tous les boutons et les directions) et y souder un fil qui passera par tt les boutons et par la masse du stick Sanwa (le connecteur le plus à l'extérieur)
2- Soudez quatre fils sur les quatre points de soudure du PCB correspondant aux directions, et les connecter, sans les souder, aux quatre connecteurs restant sur le stick. Ici, il est nécessaire de brancher le tout sur la console afin de tester si les directions ont été correctement connectées (dépendant de la position de montage du stick) une fois la bonne configuration trouvée, souder ces 4 fils aux connecteurs du stick.
3- Soudez maintenant un fil entre chaque bouton et le point de soudure correspondant au bouton auquel vous voulez l'assigner.



Vue d'ensemble de l'intérieur

ETAPE 5 Tests

Avant le réassemblage, il s'agit de tester. Connectez donc le stick à votre console, et là, le mieux est d'utiliser un jeu où vous pouvez voir les boutons/directions appuyés lors du training mode. Ici, testez l'appui de tous les boutons individuellement, directions incluses et si tout fonctionne correctement, testez aussi l'appui sur des combinaisons de boutons et des boutons/directions.

RETRO #4

GAMING RETRO-MODERN STYLE

Retro relive the cold w

STRIDER

PC ENGINE

Se souvenir des belles choses

GAME&WATCH

Plus fort que la PSP ou la DS

EDITO

L'habit ne fait pas le moine, même s'il y contribue....

Chose promise, chose due. Plus de pages, plus d'articles, plus de passion, plus de tout. La nouvelle cuvée de Game-Fan s'annonce, selon tous les spécialistes, comme exceptionnelle. Pour boucher le trou que représente mon édito, je vous avais promis un roman photo. Non mais franchement, vous y aviez cru ? Si l'on me le réclame, je le ferai peut-être (enfin si un lecteur altruiste se propose gentiment de m'offrir un Nikon D70 car je ne suis pas persuadé que l'ami Fabien accepte d'inclure les fruits de mon Ericson T610 à la maquette...). Que dire de plus dans cette page qui sent l'inutilité et le remplissage intempestif à plein nez ?

Ah oui, ce mois-ci de nouveaux intervenants dans nos colonnes. Je veux en premier lieu parler du bien nommé Joe Musashi, membre de la calembourgeoisie française, grand amateur de glaces et d'exquis mots, philosophe, poète, misanthrope à ses heures perdues et accessoirement branche douteuse (probablement pourrie même) de mon arbre généalogique (d'ailleurs si l'un d'entre vous connaît les coordonnées d'un bon élagueur, qu'il me fasse signe. De croix). Les deux pages qu'il offre aujourd'hui à notre section seront consacrées au première amour de sa vie (sur Megadrive, encore que je ne sois pas persuadé du bien fondé de cette petite précision) : Strider Hiryu.

En continuité avec les articles sur la NES et celui relatant la vie passionnante (j'espère au passage que ces pages vous ont captivés autant qu'elles m'ont captivé) de Gunpei Yokoi, Florent va nous parler de ces petites choses que les plus jeunes d'entre vous n'ont pas eu la chance de connaître : les Game & Watch. Au passage, pour ceux qui souffriraient de collectionnite aigüe, vous trouverez les cotations desdits Game & Watch sur http://www.precise-it.com/gwcentral/priceguide.htm. Quant à Yan Fanel, c'est de Nec PC Engine dont il sera question dans ses pages. Pages qui seront complétées par un petit mot de Oresama concernant la méconnue PC-FX. Pour finir dans la joie et la bonne humeur, quelques petites joyeusetés disponibles sur le ouaaaibe. Vous vous devez de visiter les excellents sites sur la Nec que sont http://nekofan.free.fr/ et http://pcengine.free.fr/. Pour ceux qui aiment Goldorak, ne ratez surtout pas http://www.bechamel.com/v3/strange2.swf. Après les films kitchs, voici la musique kitch ! Le rendez-vous est pris sur http://www.bide-et-musique.com/ !

Voilà, c'est tout pour cette fois. En espérant que vous ne vous êtes pas déjà endormis.

Link VS Predator...

Non-Celebrities Death Match 89
Windjammers VS KOF'98

Software Time Machine 90
Strider

Hardware Time Machine 92
PC Engine

Hardware Time Machine 96
PC-FX

Retro Bio 98
Game&Watch Historica

Retro Ecchi 102
Divine Sealing, Steam Hearts

Test retro 103
Alien vs Predator, Dracula X, Zenki FX....

Une nouvelle page de l'histoire des Death Match s'apprête à se tourner avec ce versus inédit entre deux titres flamboyants de la Neo-Geo. Si de prime abord on distingue difficilement ce qui pourrait rapprocher l'un des plus grands jeux de combat de ces dernières années avec un produit qui mélange plage et frisbee, en fouillant bien on peut se dire que KOF'98 doit beaucoup à Pong et mérite d'être opposé à son clone de Data East !

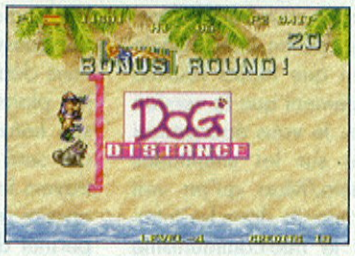
Asenka

Le Favori : Windjammers (1994)

Windjammers est un vrai jeu de versus avec des furies etc.

Ce titre est l'exemple flagrant qu'il ne faut pas grand chose pour s'amuser : une Neo, la cartouche et un bon pote. Dès lors, à vous les joies les plus primaires. Dans Windjammers, vous combattez dans des arènes de type « court de tennis/beach volley reconfigurés pour l'occasion où vous devez défendre vos « buts » que l'adversaire essaiera de transpercer avec son frisbee. Le concept est donc assez clair : vous lancez l'objet, il le rattrape, tente sa chance à son tour etc. Ajoutez à cela des coups spéciaux, des furies, des persos abusés (l'Allemand) et même des bugs dignes d'un bon gros jeu de combat (votre frisbee devient impossible à rattraper !) et vous avez sans aucun doute un Pong revisité comme Soccer Brawl sur le même support avait donné sa vision du football en son temps. Avec des graphismes corrects sans être exceptionnels et une bande son moyenne, le jeu mise avant tout sur une dose de fun assez élevée avec des rounds très courts (30 secondes, matchs en 2 rounds gagnants) et un rythme survolté.

En analysant un peu plus l'œuvre en profondeur, on s'aperçoit qu'elle propose la même dose d'adrénaline qu'un jeu de combat avec ses 6 persos au choix, des stages chatoyants, ses techniques tordues et les mêmes paroles de sacs fusant de la bouche des joueurs. Mais le « frisbee » me diriez-vous ? Tss tss, si vous regardez bien KOF'98, vous comprendrez vite le rapprochement !



La première simulation de Royal Canin !

Le Challenger : The King of Fighters '98 (1998)

Le Dream Match '98 est toujours considéré comme le meilleur épisode de la série à tous les niveaux. Il reste même encore très joué aujourd'hui, bien plus que les volets récents (mis à part le 2002 peut-être). Mais loin de moi l'idée de parler ici d'un King pour ses qualités de Versus Fighting, non, je profiterai de ces pages pour vous éclaircir sur le véritable intérêt de ce jeu : le mode « Windjammers » ! En effet, avec seulement deux persos au choix (Athena et Rugal) et des possibilités assez limitées (quart de cercle avant ou quart de cercle arrière Punch/Kick), vous pouvez cependant profiter de cette version élitiste de Pong. Une fois votre héros choisi, le principe est simple. Vous envoyez une « boule » à votre adversaire qui devra vous la renvoyer avec son bouclier, que vous lui retournerez aussi et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un « craque » et se mange la fameuse boule. Dès lors, il perdra un peu d'énergie et la phase peut recommencer. A la fin du round, celui qui a le plus de vie est logiquement déclaré vainqueur par la console. Notez que ces matchs se finissent souvent par un Time Over et un Draw, mais bon… Les deux persos ont tous deux des qualités et des défauts mais ma préférence va à Athéna et sa Psycho Ball rapide. De son côté, Rugal peut déclencher le Kaiser Wave qui revient en quelque sorte au mode « Hard » de ce type de jeu tant le renvoyer avec le bon timing au bout de quelques passes devient tendu. Le jeu étant plus récent, la bande son et les graphismes sont largement au dessus de Windjammers et personne ne s'en plaindra. Cependant, avec seulement deux persos et des actions assez répétitives le jeu montre vite ses limites : pas de furies utilisables dans ce mode, feintes difficiles (à part boules lentes ou rapides) etc. De ce côté-là, reconnaissons que Windjammers est tout de même beaucoup plus serré. Le verdict s'annonce décidément très difficile !

Un jeu très beau mais stres possible, aucune marge d'erreu

Le mode hard : Kaizzzemr Wavvvve !

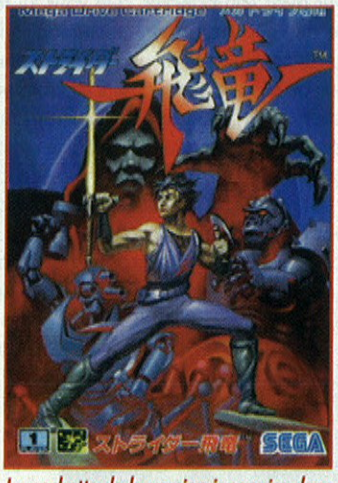
King Of Fighters'98 est indéniablement plus réussi techniquement que Windjammers. Cependant, avec un prix relativement plus élevé, il s'avère tout de suite très limité dans ses choix pour la partie « frisbee ». De son côté, le très humble Flying Power Disc (nom dans sa version jap) joue la décontraction avec une réalisation plus simpliste mais tellement plus amusante. Avec un choix de persos 3 fois plus élevé que chez son concurrent et des possibilités stratégiques élargies, Windjammers s'avère bien plus complet. Mais surtout, la cerise sur le gâteau qui fera toute la différence : le bonus stage avec le chien. A lui seul, ce mode laisse son adversaire à des années lumières de son génie. Les fans du meilleur ami de l'homme détiennent enfin leur jeu phare ! Plus besoin de sortir au parc faire joujou avec lui, il est là, à votre écoute, dans la Rolls Royce des consoles !

STRIDER HIRYU

- Mon cher Joe Musashi, si vous ne deviez amener qu'un seul jeu sur une île déserte, lequel choisiriez-vous ? Shinobi, Shadow Dancer, Ninja Spirit, Strider Hiryu ou Kasumi Ninja? - Docteur, je m'assurerais tout d'abord que l'île soit équipée d'un groupe électrogène et ensuite que le jeu soit bien en version japonaise, neuf sous blister. Mon choix se porterait évidemment sur Kasumi Ninja bien que Strider Hiryu soit un des jeux auxquels je sois le plus attaché sentimentalement car il m'a plongé irrémédiablement dans le monde de l'import japonais et plus accessoirement dans cet asile du Sud-Est. Séquence Flashback dans les cellules capitonnées de mon cerveau, attachez vos camisoles de force et c'est parti pour un petit tour dans la machine à remonter le temps.

Joe Musashi

Nous sommes en décembre 1990, je n'étais alors qu'un jeune collégien en classe de sixième qui martyrisait le pad de sa MasterSystem sur Double Dragon et Shinobi. Un jour, alors que j'accompagnais mon ami Julien au Sequence News de la place Dupont (la Mecque de l'import sur Lyon à la fin des années 80), j'eus une révélation en voyant tourner un jeu qui me faisait penser à un mélange génial entre Shinobi, Ninja Gaiden, Ninja Spirit et Contra : Strider Hiryu sur Megadrive. La claque absolue ! Pendant des jours je n'avais plus qu'un unique objectif : convaincre pour Noël ma mère de m'acheter une MD japonaise afin de pouvoir jouer à ce chef-d'oeuvre. Mes parents, aidés de ma tante, cédèrent à mon petit caprice (500 francs le jeu MD jap, c'était le prix à payer pour entrer dans le club très «select» des hardcore gamers Sega !).



La pochette de la version japonaise dans un style très rétro...

Développé sur CPS1 en 1989 par Capcom, je ne vous parlerai ici uniquement que de la version Megadrive japonaise reprogrammée par Sega, non pas par élitisme borné, mais parce qu'elle demeure à Meyzieu (et dans le monde entier également) la meilleure version existante (sprite de Hiryu moins écrasé qu'en arcade, digit du sabre doublé d'un cri à la Joe Musashi, musiques mieux orchestrées et souvent inédites, générique de fin moins bâclé etc.) bien que moins fouillée graphiquement que la version originale. Je vous épargnerai l'encadré sur les similitudes entre Meio/Mao qu'on voit à deux reprises dans les interludes et le néo-communisme dans l'oeuvre de Georges Orwell. Par contre, vous n'échapperez pas au scénario de seconde zone : « En 1998, la série de désastres qui avaient frappé le monde se terminaient, mais malgré la paix, l'avenir de la terre était toujours incertain. Quelques mois plus tard, un rancher d'un petit pays de l'Est appelé Kazafu remarqua des mystérieuses lumières rouges dans le ciel qui disparaissaient derrière les montagnes. Quelques jours plus tard, des créatures cybernétiques que personne n'avait jamais vues auparavant firent brusquement leur apparition dans la capitale. Elles détruisirent complètement la ville en quelques jours ! Le chaos gagna petit à petit les différents continents et les survivants furent réduits à l'état d'esclaves. Heureusement, sur une île secrète, Moralos, s'entraînent les Striders, les derniers défenseurs de la justice ! Hiryu, le plus jeune Strider ayant jamais réussi à obtenir la Classe A se voit confier la mission incroyable de passer à travers les armées des créatures ennemies et d'empêcher le Grand Maître Meio d'exécuter ses plans machiavéliques. » Un incipit des plus insipides...

Je choisis Hiryu, le grand maître du Ninjutsu !

Hiryu dispose d'un petit éventail d'armes et de mouvements qui lui permettront, si vous ne vous débrouillez pas trop mal, de contrecarrer les plans du maléfique Meio. Tout d'abord, son katana, arme de prédilection des ninjas, qui sera votre atout principal pour passer à travers les armées du redoutable Meio. Mieux encore, notre héros dispose d'un kama qui lui permet de s'agripper à la plupart des parois, aux plafonds, aux plates-formes et même au derrière de certains boss (sans doute ce qu'on appelle le kama sous le drap...), ce qui n'est pas sans faire écho à un certain Contra. En plus, de pouvoir s'agripper au décor et de faire des roues chinoises dans tous les sens, Strider pourra effectuer des glissades. Ce nouveau mou-

Il vous faudra des nerfs d'acier pour survivre.

vement popularisé par ce jeu sera repris plus tard notamment par Sega pour nous fournir la version ultime de Shinobi sur console en 1993, l'inégalable Super Shinobi II. Ajoutez à cela une panoplie de bonus originaux dissimulés dans des capsules : de la recharge d'énergie, de l'invincibilité, des robots modules qui assurent votre protection en fonçant sur les ennemis et en lançant des projectiles si Hiryu fait usage de son sabre, un robot panthère qu'on obtient après avoir conservé ses deux robots modules et même un robot faucon mais tous ces compagnons disparaissent dès qu'un ennemi vous touche (à moins que vous ayez vraiment squatté le jeu...). Vous obtenez ainsi un des jeux d'action/plateforme les plus prenants de tous les temps. Mais essayons d'analyser les ingrédients utilisés qui ont permis à ce jeu et à Capcom de faire « Reset ».

Un boss impressionnant pour l'époque.

Strider Hiryu, la recette miracle

Premier ingrédient : la beauté du jeu. Les couleurs sont très bien choisies, les décors pour l'époque très fins, détaillés au possible. Combien de fois ai-je cédé à mes pulsions suicidaires de débuggeur en me laissant tomber dans les marais de la jungle afin de voir les piranhas me dévorer vivant. Les sprites font parfois la taille de l'écran comme la station orbitale de la forteresse Ballog, Lago le boss tyrannosaure dans la jungle... Le jeu gère aussi très correctement les effets de lumière avec un passage mythique de décharges électriques en contre-jour au deuxième niveau.

Un des nombreux bugs de la version originale.

Deuxième ingrédient : la variété et l'originalité des niveaux et des ennemis. Les sprites ennemis ainsi que les décors ne se ressemblent pas d'un niveau à l'autre, laissant place à une imagination débridée de la part des programmeurs (soldats de la Garde Rouge, araignées mécaniques, loups, gorilles cyborgs, pirates unijambistes, amazones, dinosaures, station orbitale, etc...). Ces ennemis donnent souvent lieu à des scènes qui resteront à jamais gravées sur le marbre glacé de notre mémoire : l'arrivée en deltaplane sur les toits de Kazafu dans le premier niveau ; toujours dans ce même niveau, tous les membres de la Douma s'assemblant pour former Urobolos (une gigantesque chenille armée d'un marteau et d'une faucille), la descente au pas de course d'une falaise enneigée, l'inversion de la gravité à bord de la forteresse volante de Ballog, la station orbitale sous apesanteur autour de laquelle on gravite, la chevauchée à dos de triceratops et de brontosaures dans la jungle... La présence d'un scrolling multidirectionnel, de mini-boss, d'interludes entre chaque niveau et le changement incessant des thèmes musicaux font en sorte de rompre toute monotonie éventuelle.

Le bloc communiste est l'ennemi tout désigné d'un futur pas si alternatif pour l'époque.

Dernier ingrédient : l'ambiance graphique et musicale. Les décors soviético-futuristes sont profondément novateurs pour l'époque et confèrent à l'univers de Strider Hiryu une beauté froide et angoissante. Les thèmes musicaux de Strider Hiryu sont des suites de mélodies incurables dignes de Bach ou de Mussorgsky qu'on se surprend à fredonner quinze ans plus tard. Je ne saurai trop vous conseiller l'O.S.T du jeu si vous la trouvez car la version Megadrive comporte (tout comme la version NEC Arcade CD-ROM d'ailleurs, qui est sur ce point là une vraie réussite) de nombreux thèmes créés spécialement pour cette conversion, notamment les mythiques « Hiryu » et « Theme from Counterattack » du dernier niveau. Les nombreuses digits viennent s'ajouter à cette ambiance stridente : la terrifiante invocation de Meio « all sons of old gods die » censurée par Virgin la vidéo-pudique pour la sortie européenne du jeu, ou encore le célèbre « Weetabix » des amazones qui n'attendent qu'une chose : vous réduire en bouillie pour leur petit déjeuner.

Tous ces ingrédients magiques font de Strider Hiryu certainement le meilleur jeu d'action/plateforme des années 80. Son énorme succès lui a valu d'être adapté sur quasiment tous les supports avec plus ou moins de réussite : CPC, Atari, Amiga, PC, Spectrum, Master System, Megadrive, Game Gear, NES et NEC Arcade CD-ROM...

Strider 2 le crépuscule des idoles

Je ferai l'impasse sur la vague de produits estampillés « Strider 2 » développés par les français de Tiertex pour le compte d'US Gold et de Sega qui a déferlé sur nos chères consoles et micros tant ces navrants navets étaient une insulte à l'esprit originel de Strider Hiryu avec des graphismes ternes dignes d'un Killing Game Show (Fatal Rewind) et un Hiryu armé d'un pistolet et pouvant se transformer en robot. Je préfère encore jouer au Run Saber d'Altus sur Super Famicom, parodie artificielle de Strider Hiryu avec des décors et des sprites à la sauce Shadow Dancer/Eswat/Rolling thunder II sans le support du talent.

Hiryu redesigné par CRMK pour Marvel VS Capcom

Il aura fallu attendre plusieurs années et quelques apparitions remarquées d'Hiryu dans divers jeux Capcom avant d'avoir une suite digne de ce nom. La première apparition, très anecdotique, date de 1996 dans le Street Fighter Alpha 2 de Capcom sur CPS2. On y croise Hiryu en noeud papillon balançant un nounours en peluche dans les airs sur le bord de la piscine du niveau de Ken, passionnant... Ce n'est qu'en 1998 que Strider Hiryu fêtera dignement son grand retour dans le monde vidéo ludique avec le très jouissif (surtout à quatre) Marvel VS Capcom sur CPS2, adapté par la suite sur Dreamcast. Surpris par le regain de popularité autour de notre ninja préféré, Capcom s'attelle à la création d'une suite digne de ce nom. Les premières photos du jeu plongent les rétrogamers dans un état d'extase infinie : Capcom va réaliser le phantasme inavoué de tout nostalgique de la 16-bits en sortant un jeu qui serait le lien entre une bonne vieille 2D pour ce qui est de la gestion du sprite et du déroulement de l'action et un puissant moteur 3D pour des décors de toute beauté. Quelques années plus tard, Sega surfera d'ailleurs avec beaucoup moins de succès sur la vague du Ninja Revival en sortant le très controversé Shinobi PS2 avec un système de jeu entièrement en 3D, blasphème absolu pour les adorateurs invétérés de Joe Musashi et un character design qui faisait étrangement penser à Strider Hiryu avec cette longue écharpe rouge.

Strider 2 a fait le bonheur des fans et des novices lors de sa sortie en 1999.

Mais revenons à Strider II, les rumeurs de l'époque font vent d'une adaptation de ce jeu messianique sur Dreamcast, le jeu étant supposé tourner sur Naomi. Mais à la stupéfaction générale, grosse trahison de Capcom pour les segagagas : le jeu est annoncé sur la carte Sony ZN-2 et sera donc adapté sur Playstation. Cependant, Capcom ne déçoit pas avec cette version console. Le pack japonais est sublime avec un poster magnifique, des artworks originaux et en bonus le premier épisode dans sa version originale sur le deuxième CD, qui justifie donc à lui seul l'achat du lecteur CD gris Sony tout comme le sublime Shin Contra de Konami basé sur le même système 2D/3D justifiera l'achat du lecteur DVD/Ventilateur Sony quelques années plus tard...

PCENGINE

Arrivée le 30 octobre 1987 au Japon, la PC-Engine fut la première tentative de Nec dans le milieu du jeu vidéo console et surtout une expérience qui a marqué de nombreux joueurs : un design remarquable, des jeux de qualité et la naissance de toute une gamme de machines. Une véritable institution pour de nombreux fans et assurément une époque formidable pour le jeu vidéo, où le gameplay prenait le pas sur la technique, où régnait encore un certain charme aujourd'hui partiellement disparu, notamment grâce à l'esthétique très japonaise qui hantait les jeux NEC. Cette rétrospective sera axée sur les jeux, l'essence même de la machine, en espérant communiquer une partie de l'enthousiasme que la gamme NEC soulevait à l'époque ! Let's talk about games !

Yan Fanel

A l'époque, alors que la NES s'est rapidement imposée et que la MasterSystem ralliait les adorateurs de Sega, on aurait pu croire qu'il n'y avait plus de place pour un troisième larron. Cependant, un petit bijou technologique allait définitivement creuser une voie à part, une luxueuse alternative à la domination de Nintendo et Sega. La PC-Engine était sans conteste la console « underground » du moment et sa panoplie de shoot'em up ne faisait que renforcer son image de console pour acharnés (l'auto-fire sur les manettes à partir de la CoreGrafx est un signe qui ne trompe pas). Certains titres particulièrement populaires comme Formation Soccer ont été rapidement introuvables durant de longs mois. La petite boîte blanche de NEC et ses minuscules cartouches se sont rapidement imposées dans les cœurs des joueurs ayant eu la chance de s'y essayer. Les pubs alléchantes dans les magazines de l'époque, le côté 100% japonais de la console et surtout sa collection de jeux de qualité ne pouvaient que susciter l'envie et la convoitise. Il faut dire que les jeux bénéficiaient d'une réalisation graphique élevée et ne subissaient quasiment jamais les problèmes d'affichages inhérents aux autres 8-bits.

Le blanc résiste mal au temps qui passe.

Une console évolutive

Bien que peu connue hors des frontières du Japon, la PC-Engine a connu un grand succès d'estime auprès des joueurs pendant la génération des 8-bits. Il faut dire que cette console très bien architecturée s'est montrée révolutionnaire à bien des égards. Petit chef-d'œuvre de miniaturisation, elle demeure la plus petite console de salon à ce jour. Les cartouches de jeux étaient minuscules, les fameuses HuCards qui ont tant marqué les joueurs. Aucune comparaison possible avec les épaisses cartouches de la NES ou de la MasterSystem. Une preuve cinglante que la taille ne fait pas la qualité. Armée de ses petits processeurs, la NEC était capable de véritables prouesses. Il suffisait de comparer avec la NES et la MasterSystem pour s'en rendre compte. Ici, pas de clignotements, ni de ralentissements, place aux scrollings d'une fluidité remarquable et souvent différentiels. Non, la PC-Engine ne jouait définitivement pas dans la même cour que ses concurrentes. Alors que les jeux commençaient à peine à ressembler à quelque chose ailleurs, cette petite merveille affichait plus de couleurs, de sprites et le tout plus rapidement que les autres. Il suffisait de voir tourner des jeux comme Dead Moon, avec ses superbes décors, pour se rendre compte de son potentiel. Impossible de ne pas évoquer les performances sonores de la

ARS TECHNICA

Malgré ce qu'on aurait pu s'imaginer, la PC-Engine était bien une 8-bits et non une 16-bits. Son nom américain, la Turbografx 16 n'était qu'un petit coup de marketing. Pourtant, il est vrai que la PC-Engine était bien au-delà de ses concurrentes en terme d'affichage comme vous pouvez le constater.

Constructeur : NEC
Année de sortie : 1987
Puissance : 8-bits
CPU : 2 Hu6280 (version améliorée du 6502 de Motorola) à 3.58Mhz
RAM : 8Ko + 64Ko de mémoire vidéo
Vidéo : 64 couleurs affichables parmi 512 sur 3 résolutions : 256x224, 320x224 ou 352x224
Son : 6 voies FM stéréo
Support : HuCards, CD-ROM

bête avec des titres comme Devil Crash ou Dragon Spirit. De nombreux jeux montraient de manière implacable la différence de puissance entre la PC Engine et les autres 8-bits, surtout ceux convertis sur les deux formats comme Dragon Spirit, Parodius ou Jackie Chan (cf. GameFan N°3). On s'approchait déjà plus de ce qu'on trouvera plus tard sur 16-bits et notamment sur MegaDrive. Débutée avec la PC-Engine, la gamme NEC s'est élargit avec l'arrivée de la CoreGrafx (une version relookée de la PC-Engine dotée d'une sortie AV) et de la SuperGrafx, bien plus puissante. Malheureusement, en dépit d'une compatibilité PC-Engine et d'une puissance monstrueuse pour l'époque, la SuperGrafx n'obtiendra pas le même succès et reste l'un des supports les plus pauvres en terme de jeux originaux. Faute de soutien, la machine n'a pas eu d'avenir, d'autant qu'une extension déjà existante allait révolutionner le monde du jeu vidéo.

OVNI dans tous les sens du term, la Shuttle.

PC Engine GT Turbo.

Décidément en avance sur son temps, la PC-Engine fut la première console à être dotée d'un lecteur de CD-Rom. Les temps de chargement horribles du premier CD-Rom², ont conduit Nec à développer une seconde version, le Super CD-Rom², difficile à dénicher, ainsi qu'une console regroupant le tout, la très fameuse Duo. On pouvait se poser la question si le support CD avait lieu d'être, surtout au prix où il fut commercialisé. Et pourtant, afin d'exploiter son énorme capacité de stockage, les éditeurs vont innover avec certaines particularités qu'on ne retrouvera que dans la génération 32-bits, bien des années après.

Premièrement, le son : alors que la concurrence en était à l'après-bip, la Duo proposait de vraies compositions. Les mauvaises langues diront même que la qualité exceptionnelle du son vient du fait que les CD n'étaient remplis que de musiques, les jeux pouvant tenir sur cartouche autrement. Mais peu importe, les musiques des shoot'em up, par exemple, étaient époustouflantes. Souvent très rock, les musiques de certains jeux restent encore aujourd'hui des références du genre et correspondaient bien plus à l'univers vidéo ludique que la techno de l'ère Playstation.

Une version du Super CD-ROM² se plaçant au dessus de la console.

En complément, certains éditeurs ont eu une idée de génie : insérer de véritables petites présentations sous forme de dessin animés. A une époque ou certains s'extasiaient sur un « Rise from your grave » (Altered Beast) d'autres profitaient pleinement de dialogues entièrement doublés par des professionnels. La qualité des animations de ces scènes étaient souvent rudimentaires, mais l'idée était là et les développeurs pouvaient se permettre d'insérer des écrans fixes particulièrement travaillés entre les niveaux par exemple. De même, ces écrans pouvaient servir de base pour créer des softs d'un genre nouveau sur console comme les jeux d'enquête à la JB Harold Murder Club ou Sherlock Holmes, sans oublier un autre genre, le Digital Comic avec des représentants incontournables comme Snatcher.

Par la suite, la Duo fut carrément capable de faire tourner des célèbres titres Neo-Geo grâce à l'Arcade Card, extension de RAM de 2Mo permettant de réaliser des conversions bien meilleures que sur 16-bits ! Des petites merveilles comme Fatal Fury 2 ou Art of Fighting avaient de quoi scotcher. Les jeux utilisant l'Arcade Card, bien que peu nombreux, étaient donc impressionnants. Sapphire, l'un des derniers sortis et très difficile à trouver, était technologiquement le jeu le plus avancé de toute la gamme, avec des formes en 3D et des déformations à gogo (mention pour sa bande son d'enfer). C'est sous ce format que Strider ressuscite en 1994 après avoir été attendu si longtemps sur Supergrafx.

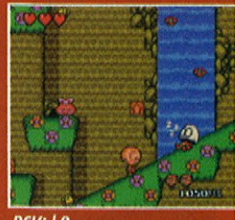
En plus de cela, il faut ajouter les multiples déclinaisons de la PC-Engine. En version portable avec la GT, avec un écran pour la très high tech LT, sans oublier la Duo-R, version blanche de la Duo, la Duo-RX avec son pad 6 boutons et la Shuttle, avec son look spatial. Malheureusement, la GT, en dépit de ses extraordinaires qualités et de la logithèque de jeux disponible (ceux de la PC-Engine !) ne percera jamais et restera une console portable de luxe, même s'il est certain que la GT n'avait rien à envier à la Gameboy, au contraire. Les jeux n'avaient vraiment rien à voir et jouer à Street Fighter 2' sur GT dans les transports était le rêve caché de beaucoup d'entre nous (il aura fallu attendre la GBA pour reconduire ce plaisir si particulier).

BEST OF PC ENGINE

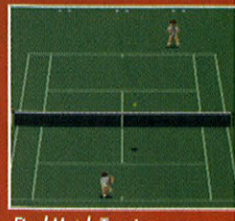
Soyons clair, la PC-Engine n'en manque pas et cela varie beaucoup selon les affinités de chacun. Voici ma petite sélection, qui n'a rien d'exhaustif, mais qui reflète bien l'âme de cette machine : Formation Soccer (puis sa version J-league) aura été longtemps la référence du jeu de foot sur consoles. Difficile au début, il révèle d'étonnantes subtilités à la longue et pouvait générer des phases spectaculaires. Toujours dans le sport, Final Match Tennis a longtemps bénéficié du même titre, un jeu quasiment inépuisable. Devil Crush, fait partie de ces monuments, fantastique jeu de flipper aux musiques démentes et à l'ambiance unique. Ninja Spirit était une bombe du jeu d'action, largement meilleur que tous les Shinobi du monde.

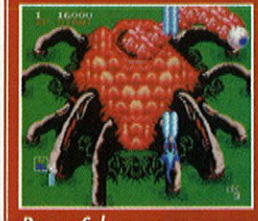
Plus difficile encore de ne conserver que quelques noms en matière de shoot : j'ai particulièrement adoré Dragon Spirit mais objectivement, Super Star Soldier était LA tuerie, en compagnie de son aîné Gunhed (même si celui-ci n'est pas directement affilié à la série) et de ses successeurs, nettement moins réussis que son Final Soldier et Soldier Blade. Bien entendu PC Kid 2 en plate-forme s'avère un choix hautement recommandé. Enfin Bomberman aura eu son lot de versions jusqu'au '94 et Street Fighter 2' reste une version très réussie et un exploit pour une 8-bits, malgré les 4 pauvres boutons du pad d'origine.

Bomberman

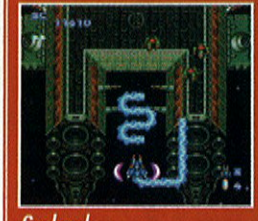

PCKid 2

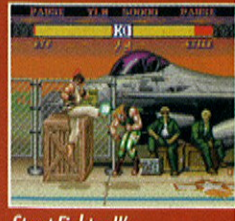
Devil Crush


Final Match Tennis


Dragon Saber

Super Star Soldier


Gunhead

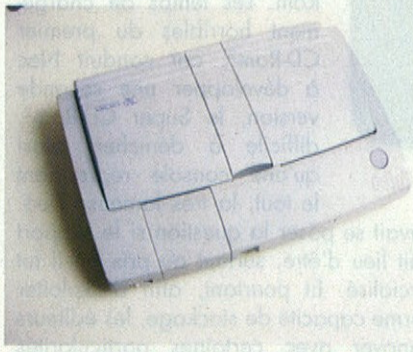

Street Fighter II'

Des jeux uniques

Si les jeux NEC sont vraiment à part, c'est avant tout grâce aux éditeurs qui y ont contribué. Aussi bien des géants de l'arcade comme Irem, Namco(t) ou Taito que des éditeurs moins connus qui ont disparu par la suite comme Face ou Nichibutsu. RED Company pour le compte d'Hudson Soft, par exemple, s'est taillé une solide réputation avec des jeux cultes de la machine comme Bonk/PC-Kid, Tengai Makyô (alias Far East of Eden), ou les Thunder (Gate et Winds) : des séries majeures à cette époque. Etant plus récente que ses concurrentes, la PC-Engine était la machine idéale pour les conversions d'arcade et de nombreux éditeurs très présents sur ce marché à l'époque ne s'y sont pas trompés. Les hits d'arcade comme Chase HQ, Operation Wolf (Taito), Salamander, Gradius (Konami) ou R-Type et Ninja Spirit ont été fidèlement convertis. Quelques années avant la Neo-Geo, la PC-Engine pouvait se targuer d'être une console très orientée vers les salles obscures. Mais à la différence du bébé de SNK, la PC-Engine profitait aussi de nombreux jeux variés avec des gammes particulièrement fortes.

Très ancrée dans les jeux d'arcade et d'action, la petite console blanche comptait ainsi dans ses rangs les meilleurs jeux de sport du moment : Formation Soccer fut un énorme succès et le premier grand jeu de foot sur console, un must qu'il fallait avoir à tout prix. Voir des gens s'extasier sur Formation Soccer après avoir joué à Kick-Off avait quelque chose de jouissif. Le constat est le même pour Final Match Tennis, succédant à World Court Tennis au titre de meilleur jeu de tennis sur consoles. Avec deux jeux, Human était devenu incontournable, une notoriété qui s'éteindra malheureusement à la génération 32-bits. Ces deux merveilles accompagnées de la série des TV Sport et de l'excellent Super Volley Ball faisaient de la PC-Engine une console aux gameplay variés, reine des simulations sportives. Comme si ce n'était pas suffisant, la PC-Engine comptait dans ses rangs de nombreux titres très typés japonais. C'est le cas de Cyber Cross et de Cyber Combat Police, une véritable version en jeu vidéo des héros à la X-OR. Voir le personnage exécuter une animation en se transformant en super-héros avait de quoi déchaîner les passions des fans du Club Dorothée. On pourrait également citer Wataru (Adrian le sauveur du monde en Français), City Hunter, Maison Ikkoku ou Doraemon pour comprendre que la 8-bits de NEC était LA machine des anime fans de l'époque. Sans oublier toute la panoplie de jeux à l'ambiance typiquement nippone comme World Court Tennis (et son mode RPG), Son Son 2 de Capcom/NEC HE ou l'ineffable Toilet Kids, qui vaudrait un encadré à lui seul (je vous laisse le soin de découvrir la « particularité » de ce titre). Des jeux qui pouvaient dissimuler sous des aspects enfantins un gameplay remarquable, comme c'est le cas pour World Court Tennis. Impossible d'oublier les fameuses séries de Valis avec la mignonne Yuko ou celle de Shubibinman, excellents jeux d'action.

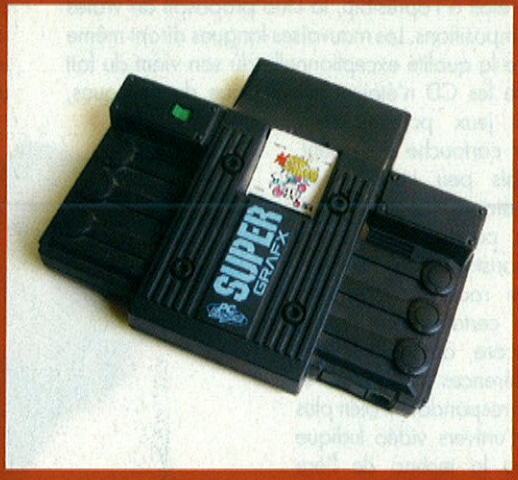
Enfin, mais non des moindres, la PC-Engine fut LA console des shoot'em up. Gunhed, Super Star Soldier, Darius Plus, Psycho Chaser, Hanatãkadaka!?, Dragon Spirit et Saber, Dead Moon, Aero Blasters... Il ne se passait pas un mois sans qu'un shoot'em up débarque sur cette machine ! A l'époque, le shoot était encore un genre très prisé et c'est sur NEC qu'on eut droit à la plus grande diversité de gameplay du genre : armements évolutifs à la Gunhed avec plusieurs armes, actions sur deux niveaux de hauteurs comme dans Dragon Spirit ou Cyber Core, jeux à deux avec Dragon Saber et Aero Blaster. Le genre a acquis ses lettres de noblesse sur cette merveilleuse console. Non seulement en format HuCard mais aussi en CD-rom avec des shoot cultes comme Spriggan, Gate et Lords of Thunder, Star Parodia ou Sapphire. La gamme NEC était une bénédiction pour les amoureux du genre, un eldorado qui a complète-



La PC Engine Duo RX est livrée avec un paddle 6 boutons pour jouer aux jeux d'arcade comme Street Fighter II.

LE CAS DE LA SUPERGRAFX

Bien plus puissante que la PC-Engine, la Supergrafx est tristement célèbre pour sa collection de jeux. Moins d'une dizaine de titres sont disponibles sur ce support, avec des jeux annoncés qui n'ont jamais vu le jour. Malgré tout, quelques jeux Supergrafx sont de qualité avec une excellente conversion de Ghouls'n Ghosts, plus belle que sur MegaDrive, ainsi que 1941 CA un shmup vertical jouable à 2 avec des boss imposants, tous 2 des conversions de titres Capcom. Aldynes, de son côté, en met plein la vue avec ses effets spéciaux et ses superbes graphismes. Granzort ne s'en sort pas trop mal mais Battle Ace est assez mauvais. Malheureusement, l'intérêt de cette machine demeure très faible et la véritable innovation viendra du CD-rom.



ment disparu.
Il serait aussi hérétique de ne pas s'attarder un peu sur les RPG, une des grandes forces du CD-Rom de la PC Engine, puisque ceux-ci profitent au mieux du support en offrant le plus souvent des musiques envoûtantes, une dramatisation de l'aventure mise en scène par des doublages irréprochables et des quêtes de longue haleine. Le projet le plus ambitieux restera la saga Tengai Makyô, mais on retiendra aussi les nombreux portages de grands classiques des ordinateurs japonais totalement améliorés. L'Action-RPG Ys I&II aura profondément marqué les joueurs grâce à une simplicité et une efficacité remarquables, une pensée rapide pour Ys III avec son scrolling si saccadé qu'il a rendu toute une génération de joueurs épileptiques (on peut trouver Ys I&II et III en version US), ainsi qu'Ys IV ~Dawn of Ys~ version exclusive au support. Il resterait beaucoup à dire, ne serait-ce que sur Gulliver Boy avec sa cinématique d'introduction impressionnante de fluidité, l'enivrant et féerique Emerald Dragon ou des 2 épisodes d'Exile pour leurs musiques somptueuses. Les petites HuCard ont elles aussi leur lots de bons jeux, avec les 2 Neutopia un sympathique Zelda-Like ou les Momotaro Densetsu, des RPG bien oldschool. Malheureusement, la distribution de ces titres resta assez confidentielle, Sodipeng le distributeur officiel de PC Engine en France (une filiale de Guillemot) préférera importer des titres plus accessibles. Et puis, s'il faut en rajouter une couche, faisons-le, avec ce qu'on pourrait appeler les cute game, ces adorables jeux qui se montrent diaboliquement accrocheurs une fois pris dedans : Parasol Stars, Rainbow Islands, Liquid's Kid, New Zealand Story, Puyo Puyo, Pomping World, et aussi, mais surtout, l'explosif Bomberman qui mettait le feu aux soirées grâce à son mode 5 joueurs détonnant, car c'était aussi ça l'esprit NEC. Avec toutes ces gammes de jeux, la PC-Engine était vraiment une machine à part qui a suscité beaucoup de regrets à sa mort. Une partie de cet esprit s'est retrouvé dans la Saturn, mais dans une bien moindre mesure.

Un Super CD-ROM à l'exposition GameOn de Londres.

La PC-Engine et la gamme NEC plus généralement auront séduit de nombreux joueurs à travers le monde. Une place toute particulière pour la véritable alternative de l'époque, une machine légendaire représentant une ère bénie du jeu vidéo. Surclassant les autres 8-bits, rivalisant parfois avec les 16-bits, la PC-Engine et le Super CD-Rom furent les ambassadeurs d'une certaine idée du jeu vidéo, véhiculant des images typiquement japonaises et de l'adrénaline à gogo. Ces machines étaient vraiment complètes et proposaient de tout. Malheureusement en japonais, certaines perles dans le domaine du RPG comme Tengai Makyô, Emerald Dragon ou Legend of Xanadu sont restées inaccessibles pour beaucoup, tout en ayant parfois suscité des vocations dans l'apprentissage de cette langue. Comment rester de marbre devant une partie de Winds of Thunder, en faisant un niveau de Spriggan, en écoutant la musique de l'écran titre de Valis ou celle de Joe Hisaishi pour Tengai Makyo II ? La PC-Engine était définitivement une console culte dont les souvenirs ne cessent d'émouvoir. Une reine à part dans l'histoire du jeu vidéo.

BEST OF NEC CD

Sur Duo, le choix est difficile car les jeux cultes sont nombreux. Ecartons immédiatement Dracula X et Winds of Thunder qui ont l'honneur d'avoir une rétro bien à eux. Spriggan représente la crème des shoot'em up verticaux, monstrueux à l'époque avec ses sprites démesurés, son action incessante et ses superbes musiques. Dragon Ball Z reste unique dans sa façon d'appréhender les combats, déroutants mais retranscrivant bien les affrontements de la série.

Gate of Thunder est la claque en matière de shoot horizontal, alors que Star Parodia ne laissera personne de marbre (imaginez un shoot où vous dirigez une PC-Engine qui lance des cd...). R-Type Complete CD est la version ultime pour les fans de R-Type, qui montre que le fait de disposer des musiques CD vous change un jeu. Sapphire arrache méchamment avec ses effets spéciaux et ses musiques d'enfer, même si le fond est relativement conventionnel. En RPG, ça devient carrément la Bérézina pour choisir : les Tengai Makyô sont obligatoires, surtout le deuxième volet, Emerald Dragon et Ys IV sont splendides et les deux Legend of Xanadu valent leur pesant d'or.

Star Parodia

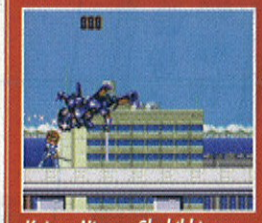
Spriggan

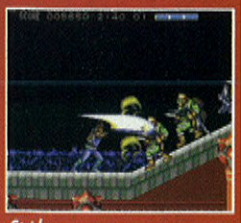
Gate of Thunder

Tengai Makyo 2

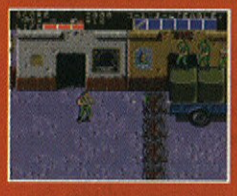
Sapphire

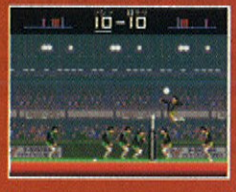
Dragon Ball Z

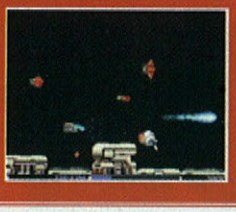
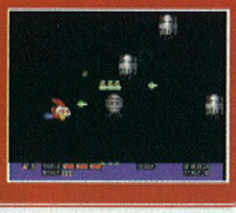

Kaizou Ningen Shubibbiman

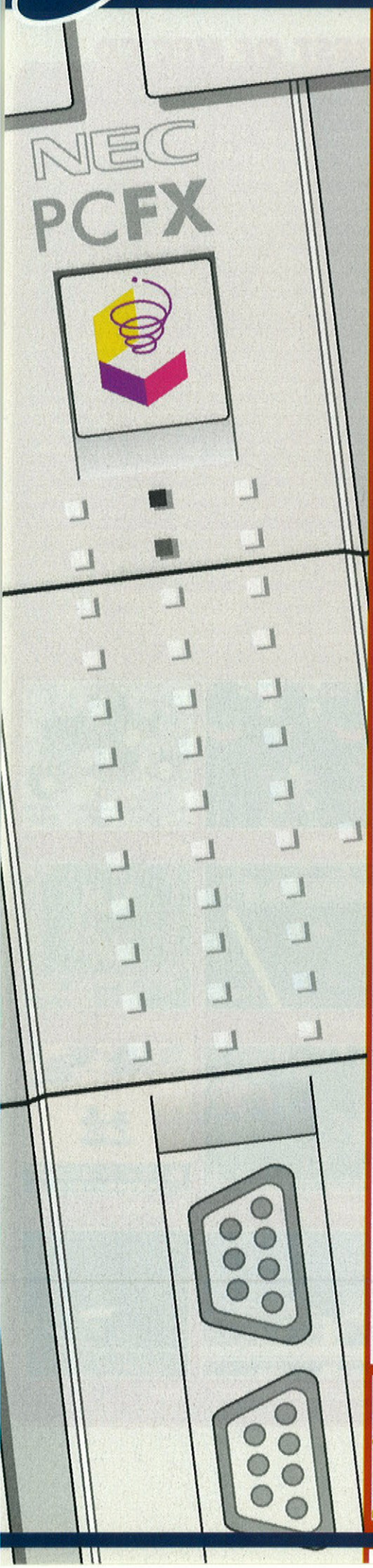

Strider

MEMO QUIZZ (WWW.GAMEFAN-MAG.COM/FORUM)







PCFX

Après la fantastique PC Engine de NEC et sa ludothèque riche, variée et équilibrée - en un mot ludique -, NEC et tonton Hudson remettent ça en mettant au monde une console pour le moins atypique. Grandeur et décadence.

Oresama

Une console évolutive

Dès 1990, Hudson commence à se pencher sur la conception d'une nouvelle machine. En 1992, la compagnie frappe fort en présentant son projet Tetsujin (nom de code du microprocesseur Hu62C320) avec des vidéos impressionnantes que ce soit dans le domaine du traitement d'images ou de la 3D temps réel. Hudson pense que la machine sera commercialisable dès 1994. Ce sera sans étonnement qu'on retrouvera NEC Home Electronic (NEC HE) prendre le contrôle du projet. Novembre de la même année, Sony annonce qu'il prépare son entrée dans le monde des 32-bits et crée le département SCE -Sony Computer Entertainment-. Premier trimestre 1994, NEC HE révèle son projet de console pour l'année en cours, une 32-bits au nom de code « FX » dans laquelle le microprocesseur d'Hudson serait remplacé par le V810 de NEC jugé plus puissant. Il s'agit d'un processeur 32-bits Risc épaulé par 5 coprocesseurs Hudson qui se chargeront des effets visuels, du son, de l'animation et de la compression/décompression des fichiers JPEG. Vers la même période, chez Nintendo, on déclare qu'on travaille sur la relève de la Super Famicom : le Project Reality et chez Sega, on prépare la Saturn. Du côté de chez Sony, le lancement de la PS-X est enfin décidé. Pendant ce temps, la line up pour la future 3DO se met en place. Le 20 mars 1994, celle-ci est commercialisée au prix de 54800 yens.

En juin, NEC HE commence à délivrer les spécificités techniques du FX ; la 3D temps réel semble écartée au profit d'un traitement perfectionné de l'image vidéo. Sont présentés 2 jeux de combat : FX Fighter, un jeu en 3D polygonale pré-calculée et Battle Heat avec un design à la Hokuto no Ken. Ils dévoilent également Team Innocent, un jeu d'aventure en 2D. Au même moment, chez Sony, on révèle le projet PS-X, qui devient la PlayStation (nom qui n'est rien d'autre que celui du projet CD-Rom Super Famicom de Sony qui avait été avorté). Dans la foulée, Sony annonce que 106 éditeurs tiers ont signé avec eux, et qu'une soixantaine de titres seraient déjà en développement. Chez Sega, on commence à donner les spécificités de la Saturn, et on annonce la commercialisation du Super32X. Quant à Nintendo, aucune annonce pour une console 32-bits de salon n'est faite...

C'est le 2 Juin 1994 lors du Tôkyô Omocha Show, salon regroupant pas moins de 226 sociétés (avec Sega, Sony pour sa PlayStation et SNK pour sa Neo-Geo CD), qu'on peut enfin assister à une présentation du PC-FX et y tester ses fameux jeux de combat décrits comme si novateurs. La console n'étant pas dotée de processeur dédié à la 3D, processeur abandonné car jugé trop coûteux, la force mise en avant est concentrée sur la qualité du traitement de l'image et la performance de son système vidéo (30f/s plein écran). Par ses concepteurs, la console est dépeinte comme plus ouverte sur le multimédia que ses concurrentes. Le prix voulu par la firme se veut en dessous de

ARS TECHNICA

Dimension : 132×240×267mm
Poids : 2.9Kg
Prix de lancement : 49 800yens
Nombre d'éditeurs : 37
Spec : 32BIT Risc Processor V810 (NEC) à 21.5Mhz
Mémoire principal : 2Mo
Mémoire vidéo : 1.25Mo
Vidéo : 30frames/seconde plein écran
Effets : Rotation, fondue, effet cellophane
CD Buffer : 256Ko
Back Up : 32ko
ADPCM 2 canaux et 6 voies PSG (FM).
128 sprites à l'écran
Lecteur CD 2x compatible CD audio, CD G et Mil-CD
Sortie vidéo : RCA et S-Video
2 ports manettes
Nombre de jeux sortis sur le support : 62

Cutie Honey FX

PowerDoll FX

Der Langrisser

la barre des 50 000 yens, mais le manque de soutien de la part des éditeurs se fait cruellement sentir et commence à inquiéter. NEC HE ne vise cependant pas la place de leader, pensant humblement se contenter d'une troisième place sur le marché japonais, il n'a d'ailleurs aucun plan défini quant à une sortie sur le territoire US. Bandai, lui, annonce le lancement du projet BA-X, pour l'automne 94, et Sega commence à révéler les premiers titres officiels pour la Saturn. Durant l'été, NEC HE dévoile le nom officiel de sa console : PC-FX. PC pour la relation avec la série d'ordinateurs PC-98 (une carte pourra équiper les PC-98 ou les PC sous Dos V afin de lire les jeux PC-FX), FX pour Future.

En août, NEC HE annonce les titres du lancement : deux titres Hudson (Battle Heat et Team Innocent) ainsi qu'un titre Riverhill Soft édité par NEC HE (Sotsugyô II FX). Une liste des titres qui devront suivre est donnée, elle est assez mince et ne comporte qu'une petite dizaine de jeux dont on en devine certains sans grandes prétentions. Pendant ce temps là chez Sony, on annonce fièrement les capacités 3D de la PlayStation avec un titre en développement pour contrer Virtua Fighter, qui se révélera être Toshinden. Le projet BA-X de Bandai devient Playdia et il fait une sortie peu remarquée en septembre. Ce même mois est décidé la date de sortie de la Saturn pour le 18 novembre 1994, puis elle sera rapidement repoussée pour le 22 novembre.

Chez NEC, on annonce alors la sortie du PC-FX pour le 9 décembre au prix de 49000 yens, là où les concurrents Sega et Sony annoncent respectivement un prix de vente à 44800 et 39800 yens. Le PC-FX sera non seulement le dernier à arriver sur le marché mais aussi le plus cher. NEC continue de donner au compte-gouttes le nom des éditeurs qui rejoignent les rangs et qui développeront sur le support, même ceux des plus mineurs. Début décembre, alors que la Saturn et la PlayStation sont déjà arrivées (le Super32X aussi), la date de sortie du PC-FX est finalement repoussée en catastrophe au 23 décembre. La campagne de publicité intensive débute 2 semaines avant la commercialisation de celui-ci afin d'informer les joueurs japonais qui visiblement étaient peu au courant. Le 23 décembre, la console sort dans les boutiques japonaises, accompagnée de ses 3 titres de lancement. 50 000 exemplaires sont mis en vente. La machine sortira dans une indifférence quasi-totale.

Nec tente de présenter sa console comme un monument du jeu vidéo dans ses publicités.

FX, no future

Avec Nintendo qui arrive derrière, il devient urgent pour NEC de redresser la barre. Il faut des titres forts dans le catalogue. C'est alors qu'en mars 1995, le projet Tengai Makyô III tant attendu par les fans sur PC Engine SCDROM² AC est transféré sur PC-FX. La nouvelle fait l'effet d'une mini-bombe lors de son annonce puisque Tengai Makyô Ziria et plus particulièrement sa suite Tengai Makyô II Manjimaru sont les RPGs les plus populaires sur les consoles NEC. Le PC-FX commence à avoir un regain d'intérêt auprès des fans NEC. Viennent s'ajouter encore deux autres titres d'Hudson/RED avec Tengai Makyô Dennôkarakuri Kakutôden (une copie de Battle Heat avec l'univers délirant de Tengai Makyô) et Ginka Ojôsama Densetsu Yuna FX. En mai 95, une quinzaine de titres sont révélés, dont Dragon Knight IV, Doukyusei 2, Chip chan Kick !, Makeruna ! Makendô Z, des titres de bonne facture mais qui malheureusement ne suffiront pas pour changer la donne.

Des cartes pour transformer les ordinateurs PC-88 en PC-FX.

Pour le Tôkyô Omocha Show 95, le titre phare de la console sera Tengai Makyô III Namida. Mais une fois de plus les informations sont données au compte-gouttes, un mystère s'installe autour de ce titre, peu d'images seront divulguées et le jeu sera finalement annulé. Quelques titres d'un bon niveau continueront d'arriver comme Kishi Dôji Zenki FX (testé dans ce numéro) et Der Langrisser FX (adaptation grand luxe d'un T-RPG déjà sorti sur SFC) entre autres, mais après un pic situé en 1996 la fréquence des sorties se fait de plus en plus faible. On notera quand même en fin de vie Chojin Heiki Zeroigar, shmup vertical qui impressionnera plus par la qualité de ses cinématiques que par son originalité (difficile d'être l'unique successeur des shmups PC-Engine). Beaucoup d'erreurs ont été commises par NEC, que ce soit dans la stratégie marketing ou la conception de la machine, la plus fatale a été d'ignorer volontairement la 3D temps réel, là où Sony en avait fait un des ses atouts principaux. L'aventure des jeux PC-FX se terminera le 24 avril 1998 avec comme un dernier baiser un jeu coquin, First Kiss Monogatari. Les fans verseront une larme en pensant au troisième épisode de Tengai Makyô qui n'aura pas pu voir le jour sur ce support.

INTERDIT AUX MINEURS

Un des points qui a aussi fait la réputation du PC-FX, ce sont ces jeux destinés à un public averti. Nihon Bussan avait en projet une gamme de jeux pour adultes dont un mah-jong avec quelques images coquines, seulement, suite à une mauvaise entente avec NEC HE, le jeu n'a pas abouti sur PC-FX. Cet éditeur reste tout de même le premier à avoir édité officiellement un jeu du genre sur une console NEC avec Sexy Idole Mah-jong Yakyuken No Uta (Janvier 1995 / PC Engine SCD²). Il faudra attendre fin 95 pour que NEC en tant qu'éditeur sorte ses premiers titres adressés à un public adulte avec l'excellent Linda3 (NEC HE), un RPG assez glauque avec quelques scènes gores et beaucoup d'originalité, ainsi que le portage de Doukyusei, un jeu qu'on ne présente plus tant il est emblématique, mais ces titres sortent toujours sur le support SCD de la PC Engine (compatible Arcade Card). Le premier titre adulte pour PC-FX ne sortira que début 1996 avec Tokimeki Card Paradise. Parmi les titres les plus populaires resteront Dragon Knight IV et Doukyusei 2. Même si ces titres ont fait couler beaucoup d'encre dans les magazines, il faut savoir que le nombre total de jeux réservés à un public de 18 ans et plus sur le support est faible (seulement 7).

Que reste-t-il du PC-FX ?

Dix ans après, un catalogue de 62 titres, auxquels on peut ajouter quelques CD des magazines PC Engine Fan, un nombre de consoles vendues assez faible et une place de bon outsider, il faut en tirer la conclusion qui s'impose : le PC-FX fut un cuisant échec. Même si l'on retiendra des titres de bonne qualité, surtout dans le domaine du jeu d'aventure et que la machine a su gagner le cœur de certains joueurs. on ne peut avoir qu'un sentiment de déception et de consternation face à ce que cette machine aurait pu (dû) être. Le PC-FX est un peu l'enfant laissé pour compte, entre un NEC et un Hudson en pleine période de divorce. Alors que les joueurs attendaient des suites à Winds of Thunder, Star Soldier ou Tengai Makyô II, Hudson n'offrira au PC-FX que 6 titres (de qualité certes) là où il en avait signé plus de cent sur les systèmes PC Engine. Aujourd'hui, la dernière section jeux vidéo de NEC, NEC Interchannel, se retire du secteur. L'aventure NEC dans le monde des jeux vidéo semble définitivement terminée.

GAME & WATCH HISTORICA

Nintendo

CONTROLLER

SPRAY

Textes et traductions : Florent Gorges

Photos et aide à la documentation : Hikaru

Après avoir permis à Nintendo (fin des années 60, voir GameFan 3) de se soustraire d'une image vieillissante de fabriquant de cartes à jouer, Yokoi Gunpei en 1980 va derechef offrir à la firme une image de marque résolument nouvelle : celle d'une enseigne définitivement novatrice, conquérante et ingénieuse. Les produits qui firent de Nintendo une marque louée dans toutes les cours de récréation du Japon, d'Amérique du Nord et d'Europe sont les Game & Watch (G&W). Considérés par tous comme les précurseurs des jeux éléctroniques LCD, ils vont déchaîner les passions chez les enfants. Dès 1980, ces derniers ne s'intéressent plus ni aux puzzles, ni aux Legos, ni aux coloriages. Non, ils veulent des G&W et des jeux électroniques ! Non content d'avoir créé un jouet révolutionnaire, Gunpei Yokoi peut en outre se vanter d'être l'heureux créateur d'un nouveau secteur extrêmement prometteur : celui des jeux vidéo portables... Allez, asseyez-vous confortablement et lisez ce que personne ne vous a encore jamais révélé sur les G&W...

Imaginés dans le TGV et concrétisés dans une voiture...

Gunpei Yokoi, alors qu'il revenait d'un voyage d'affaires dans la capitale nippone, s'installa confortablement dans le Shinkansen (le TGV japonais). 4 heures environ le séparaient de Tokyo à Kyoto... Fatigué par sa dure journée de labeur, il décida de se laisser bercer par les mouvements du train et de s'assoupir jusqu'à Kyoto. Mais avant de se laisser entraîner dans les bras de Morphée, il aperçu sur l'un des sièges voisins au sien un « salary man » (un col blanc) qui, pour passer le temps, jouait avec sa nouvelle calculatrice de poche... La vision de cet homme s'ennuyant dans son train lui donna une idée. Il s'est dit : « N'y aurait-il pas moyen de permettre aux adultes de s'amuser discrètement pour tuer le temps ? »

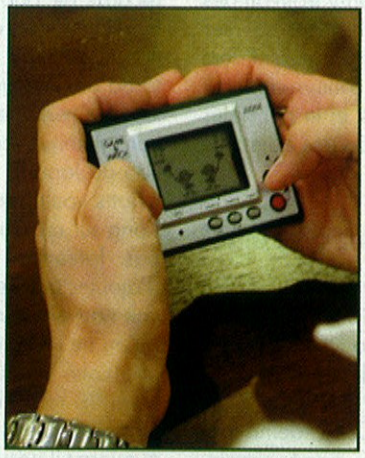
Cette idée, bien que prise à la légère sur le moment, ne cessera de travailler Gunpei : « Sur le coup, je n'ai pas pensé à un jouet concret mais la vue de cet homme jouant avec sa calculette est restée bien au chaud dans ma mémoire » avouera-t-il ensuite. Ce n'est que quelques semaines plus tard que cette vision devint un projet réel. Il explique : « Il s'agit en fait d'un hasard incroyable. C'est une anecdote tout à fait insolite dans l'histoire de la firme qui me permit de concrétiser une très vague idée de jouets miniatures et qui donna naissance aux G&W. »

Gunpei Yokoi a toujours été passionné par l'univers de l'automobile. A la fin des années 70, il était même l'un des rares Kyotoïte à rouler dans une voiture d'occasion de marque étrangère. La conduite sur son véhicule se faisait donc à l'occidentale, c'est à dire que le volant se trouvait à gauche (ndlr : les volants au Japon sont à droite). Or, un jour, le chauffeur privé du président Yamauchi, pris d'une forte grippe, fut contraint de demander une journée de congé. Malheureusement, ce même jour, le président de Nintendo devait assister à une importante réunion à l'hôtel Plaza d'Osaka et il n'avait plus personne pour l'y conduire. N'importe quel employé ayant un permis voiture aurait pu se soumettre à cette tâche anodine si la malchance n'avait pas fait que la limousine du patron ait un volant... à l'occidentale (et donc à gauche) ! On fit donc des recherches parmi la centaine d'employés que comprenait big N à cette époque jusqu'à ce que le chef du personnel tombe sur Gunpei Yokoi. Il était le seul à pouvoir conduire le patron jusqu'au lieu de sa réunion. On vint alors le voir dans son bureau en lui demandant de bien vouloir jouer au taxi présidentiel pour toute la journée.

« J'étais à cette époque le directeur d'un département de recherches et de développement et je dois avouer que je me suis senti assez vexé qu'on me demande de jouer au chauffeur, avouera Gunpei Yokoi. Mais ce qui m'embêtait le plus, c'était qu'il allait falloir parler de travail pendant tout le trajet avec le Président. » Monsieur Yamauchi, figure emblématique et charismatique de la plus grande entreprise du tout Kyoto était en effet réputé pour son imposante prestance et son aura hors du commun. Devant alors péniblement meubler les silences lors du trajet en voiture, Gunpei en profita donc pour l'entretenir, au hasard, de l'idée qu'il avait eu dans le Shinkansen. Son idée était de créer de petits jeux électroniques de la taille d'une calculette. Il poursuivit son exposé en expliquant que de tels jouets permettraient aux adultes (salarymen) de s'amuser discrètement dans le train ou dans le métro. Le président ne semblait écouter que d'une oreille et la discussion s'arrêta là. Gunpei avait cependant conscience qu'exposer cette idée était peine perdue car il convient de rappeler qu'avant les années 80, l'une des statégies de ventes dans le monde des jouets était « plus l'objet est gros, plus les enfants sont impressionnés. Plus ils sont impressionnés, plus les jouets se vendent chers ». De surcroît, un jouet pour les adultes était inconcevable, surtout dans une société de travailleurs aussi opiniâtres que les Japonais.

Mais Gunpei était content. Il était en effet parvenu à occuper le patron jusqu'à Osaka et réfléchissait déjà aux thèmes qui lui permettraient de faire passer le trajet du retour... Le hasard, cependant, fit que lors de la réunion, la personne assise à côté de Monsieur Yamauchi n'était autre que Monsieur Saeki, le Président de Sharp lui-même. Inutile de rappeler que Sharp, à cette époque, était le numéro 1 mondial de la fabrication d'écrans de calculatrices ! Yamauchi toucha donc 2 mots du projet de Gunpei Yokoi à Monsieur Saeki pendant la pause de midi. Une semaine plus tard, un ingénieur de grande renommée de chez Sharp

vint rendre visite à Yamauchi dans les locaux de Nintendo. Ce dernier l'envoya directement dans le bureau de Gunpei Yokoi.



Yokoi révèlera quelques années plus tard : « Lorsque cet employé s'est présenté, je n'ai pas du tout compris ce qu'il me voulait » . C'est à ce moment que le Président Yamauchi lui expliqua: « Tu m'as bien dit que tu avais un projet de jeux électroniques avec des écrans à cristaux liquides non ? Je pense que c'est une bonne idée. J'ai donc contacté Sharp car ce sont les meilleurs dans le domaine des écrans de calculettes ». Gunpei Yokoi analysera la situation de la manière suivante : « Et dire que j'avais été vêxé de servir de chauffeur pour cette journée ! Et dire que j'ai parlé de cette idée au Président uniquement pour faire passer le temps dans la voiture ! Si le chauffeur de Monsieur Yamauchi n'avait pas été malade ce jour-là, je n'aurais probablement jamais discuté avec le patron de ce projet. De plus, si ce jour-là Monsieur Yamauchi n'avait pas été assis à côté de Monsieur Saéki, il n'aurait peut-être jamais discuté de cela à Sharp et les G&W n'auraient peut-être jamais vu le jour ! La réussite dans la vie est vraiment une question de timing ! Vraiment, on ne pouvait pas rêver d'un meilleur enchaînement de hasards heureux ! Nous avons gagné des milliards grâce à ces coincidences. »

Des petits jeux conçus pour les adultes.

Pour Gunpei Yokoi, les adultes ne sont que de grands enfants qui rêvent, inconsciemment, de braver les moules figés et préétablis par la société. Même s'ils rêvent de pouvoir jouer comme des bambins, ils ne le peuvent. Ce serait en effet perdre la face que de sortir dans le Shinkansen un jouet de toutes les couleurs plus grand que leur attaché-case... C'est pourquoi le concept qui allait devenir le G&W fut réalisé de manière à être discret et praticable à l'abri des regards d'adultes trop sérieux. Gunpei Yokoi constata que lorsque les adultes sont assis dans un train ou dans un bus, la plupart d'entre eux placent leurs deux mains serrées sur leurs cuisses. Les G&W devaient donc aussi se pratiquer dans cette position (afin de renforcer encore ce côté de discretion maximale). Même avec les doigts croisés, ils pouvaient encore se servir de leurs pouces pour s'adonner au jeu. C'est sur ces quelques bases que le design général du jouet fut adopté.

« Le design des G&W a été pensé uniquement afin de permettre aux adultes de jouer en cachette » conclut Gunpei Yokoi. Les premiers modèles de G&W utilisaient des matériaux très sobres et chics comme le métal. La mode à cette époque pour les calculettes était un habillage métallique. Ceci démontre bien à nouveau cette volonté de séduire les adultes nippons. De plus, l'option horloge de la machine était un argument supplémentaire « utile » pour ces hommes de bureaux toujours pressés. Au moment de la commercialisation des G&W, une publicité télévisée fut diffusée sur de nombreuses chaînes nationales. Les images montraient un homme en chemise et cravate, s'asseyant dans le métro, l'air épuisé. De la poche de sa chemise, il sort ensuite, le sourire aux lèvres, un G&W et se met à jouer. La chanson de cette publicité était simple mais efficace : « N'importe où Game & Watch ! N'importe quand Game & Waaaatch ! Game & Waaaaaatch ! »

A la surprise de Gunpei Yokoi cependant, les G&W ne rencontrèrent qu'un succès mitigé auprès des adultes. En revanche, les enfants se les arrachaient ! La plupart des modèles qui suivirent devinrent donc plus colorés et décorés en fonction des goûts des jeunes générations. Ces derniers n'ayant pas besoin de se cacher pour jouer, le confort de jeu devint prioritaire et on n'eut plus à se soucier de l'aspect « discrétion ».

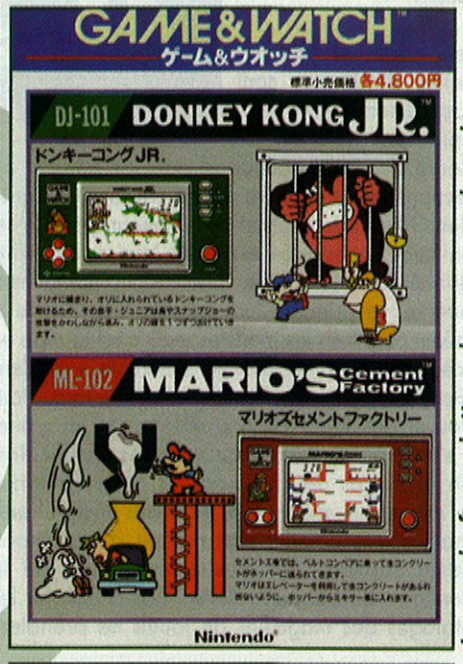
59 Game & Watch différents

« Au début, à Nintendo, tout le monde estimait que les G&W feraient un fiasco. Seul Monsieur Yamauchi et moi y avons cru. Le scepticisme de mes collègues m'avait même persuadé de ne réaliser qu'un seul modèle. J'avais donc simplement imaginé un jeu de jonglage (Ball). Mais le patron, lorsque je lui annonçai cela, me fit la remarque suivante : « Puisque tu te donnes la peine de créer un nouveau concept de jeu, autant sortir 2 ou 3 autres variétés ». Il m'avait déjà fallu un temps fou pour réaliser Ball alors je ne me suis pas foulé en créant le jeu suivant qui était un jeu « d'écrase-taupes » (Vermin) reprenant sensiblement le même schéma. »

Et comme le dit le dicton « jamais deux sans trois », Gunpei Yokoi profita de son élan pour créer un troisième modèle (Flagman, mais qui fut commercialisé avant Vermin). Ce chiffre 3 eut un fort impact vis-à-vis des consommateurs qui s'arrachèrent les différents modèles à leurs sorties. Les ventes s'avérant excellentes, Monsieur Yamauchi en profita quelques semaines plus tard pour suggérer à Gunpei Yokoi de convevoir rapidement une nouvelle série de trois nouveaux modèles (Gold Series). « Finalement, le G&W devint une série de jeux et non un seul modèle comme je l'avais imaginé au début ». Sur les 59 modèles qui sortirent sur le marché, 50 furent imaginés et créés par Gunpei. Il passait ses journées de 1981 et 1982 à cogiter sur de nouveaux concepts scénaristiques. Les 4 titres qui lui donnèrent le plus de satisfaction furent : «Ball», «Manhole», «Fire» et «Turtle Bridge».

PUBLICITÉS

Les deux premières series de G&W: Silver et Gold



Les grandes figures de Nintendo ont aussi eu droit à leurs jeux

Un filtre simule les couleurs de la série Super Color

Le secret de la supériorité des Game & Watch

L'histoire de Turtle Bridge est la suivante : un explorateur ne possédant pas de barque et ne sachant pas nager souhaite traverser un étang. Pour arriver sain et sauf sur l'autre rive, il n'a d'autre alternative que de grimper sur le dos de tortues qui sont placées en file indienne et relient les deux côtes. Les choses se compliquent cependant car ces tortues sont gourmandes et oublient leur position pour plonger et hâper de petits poissons sous l'eau. Cette gourmandise crée pendant un laps de temps plus ou moins long un trou dans le pont de tortues et le joueur doit faire attention à ne pas sombrer dans l'eau. Il convient donc pour traverser efficacement d'observer attentivement le mouvement des poissons afin d'anticiper le déplacement des tortues...

Les nerfs et les reflexes du joueur sont rapidement mis à rude épreuve... « C'est ce genre de petits scénarios que les enfants affectionnent le plus. Le secret de la supériorité des G&W par rapport à la concurrence, c'est en fait l'importance exagérée que nous avons donné à une petite histoire complètement puérile. Le principe ludique des G&W reste le même pour tous les modèles mais c'est la mise en scène qui est complètement différente » révèlera Gunpei Yokoi bien des années plus tard. Pour trouver des idées de nouvelles mises en scène, il s'inspirait de l'esprit des cartoons américains. En effet, ces derniers avaient aussi tendance à mettre en scène des incidents insignifiants mais traités comme s'ils étaient d'une importance capitale. Les jeux éléctroniques de la concurrence qui ne tardèrent pas à envahir les étalages des magasins de jouets ne prenaient pour la plupart aucun risque. On y trouvait des jeux de foot, de basket, de tennis, des courses de voitures et de vaisseaux spatiaux. Rares furent les jeux électroniques concurrents qui parvinrent à égaler l'originalité et le petit plus qui faisaient des G&W Nintendo des objets de valeur à part entière.

2 écrans : 30 fois plus amusant !

L'idée des G&W à double écran (multi-screen series) est attribuée au président Yamauchi (comme pour la future Nintendo DS d'ailleurs). Ce dernier ordonna à son employé de créer un jeu dans lequel on devait faire 2 actions simultanément. Cette demande, bien qu'elle parut simple, n'en devint pas moins un casse-tête terrible pour Gunpei Yokoi. « Lorsque le président m'a demandé de créer ces jeux à double-écran, je me suis aperçu que la tâche devenait véritablement compliquée. Il fallait un nouveau concept qui mette habilement en scène les deux écrans en même temps dans un seul jeu ! Ce fut vraiment compliqué. »

Le résultat de journées entières de réflexions aboutit finalement au le jeu Oil Panic. « Oil Panic était véritablement le concept qui correspondait le mieux avec le principe du multi-screen. Un tel jeu sur un écran unique aurait été totalement dénué d'intérêt. Lorsqu'il fut achevé, j'en fus vraiment très fier. » Après Oil Panic, le président, toujours aussi insatiable demanda derechef à Gunpei Yokoi de préparer un second modèle... A court d'idées mais pourtant résolu à satisfaire Monsieur Yamauchi, Gunpei Yokoi décida de tenir une nouvelle conduite pour la conception de ses jeux. Pourquoi ne pas reprendre directement les grandes enseignes toutes faites de la marque ? Or, à cette époque, le jeu vidéo Donkey Kong, déjà supervisé par Gunpei lui-même, battait tous les records de popularité dans les salles de jeux des Etats-Unis et du Japon. C'est ainsi que naquit Donkey Kong en version G&W. Il ne tarda pas à devenir le plus grand succès parmi tous les jeux électroniques avec près de 8 millions d'unités vendues dans le monde (1,63 million au Japon). « En fait, je pense que si nous avions voulu, nous aurions pu réaliser Donkey Kong sur un seul écran. Le double écran n'était pas forcement indispensable. Mais le fait d'ajouter une seconde fenêtre apportait au jeu une nouvelle dimension, un charme indéniable qu'on ne retrouvait pas dans la version arcade originale. Le multi-screen rendait les jeux 20 voire 30 fois plus intéressants que les premiers modèles. C'est un phénomène très étrange ! » avouera-t-il ensuite.

Le phénomène dont parle Gunpei est le suivant : dans un G&W traditionnel, il est possible au joueur de visionner l'ensemble de la zone de jeu. En revanche, dans le cas des G&W double screen le joueur ne peut se concentrer que sur une seule partie de l'action. Il est alors pris d'une angoisse ludique qui exacerbe ses réflexes et son imagination. Dans sa tête, il se répète inconsciemment tout au long de sa partie : « Que se passe-t-il sur l'autre écran ? Si je ne jette pas vite un coup d'oeil, je risque de ne pas voir le tonneau qui m'ecrasera. Et si je regarde trop longtemps en haut, je risque de ne pas voir la flamme qui s'approche pour me brûler... » C'est donc cette anxiété qui décuple le plaisir dans un jeu. Grâce au deuxième écran, l'angoisse, la concentration et l'attention que portent les joueurs envers les éléments du jeu sont à leur comble.

Les écrans LCD sauvés de l'oubli

La deuxième moitié des années 70 a vu se développer la guerre entre Sharp et Casio pour la conquête des parts de marché de produits utilisant la technologie LCD. Au début des années 80, ce marché commençait cependant à montrer quelques signes d'épuisement dûs à la saturation. Sharp, à grands regrets, prévoyait même de baisser petit à petit le rythme de production d'écrans dans ses usines. Lorsque Nintendo et Gunpei Yokoi contactèrent le Président Saeki pour la production de G&W, ce dernier fut ravi.

Il allait pouvoir être le fournisseur officiel de Nintendo pour son nouveau projet planétaire et renforcer de bien belle manière sa présence mondiale dans la distribution de cette technologie. Les écrans LCD allaient retrouver un second souffle et pouvoir vivre encore de bien belles années. Un employé de Sharp avouera même à Gunpei lors d'un diner d'affaires : « S'il n'y avait pas eu les G&W, cette technologie et les études se seraient certainement cantonnées aux uniques calculettes et autres montres. Mais grâce à Nintendo, la production d'écrans LCD a continué pendant près de 8 ans et les recherches dans ce domaine ont été poursuivies. Des centaines de millions de jeux LCD ont été crées dans tous les pays du monde. Si le jeu électronique n'avait pas été inventé, les écrans cristaux liquides actuels (TFT) utilisés dans les ordinateurs

LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE

TIME

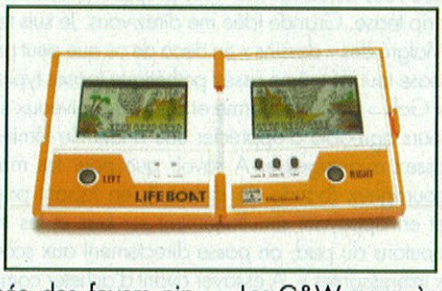
Il y a un autre facteur déterminant pour expliquer le fantastique succès de Donkey Kong en version G&W : l'introduction de la fameuse croix multidirectionnelle. Par ce systeme très ingénieux, il devient enfin possible de guider un personnage dans 4 directions différentes avec son pouce gauche (et 8 par la suite). Jusqu'alors, les boutons ne permettaient de guider le héros qu'à droite ou à gauche. Ce système de la croix multidirectionnelle sera ensuite repris pour la manette de la Famicom et deviendra le standard pour tous les joypads des machines concurrentes (jusqu'ici, les jeux vidéo se jouaient avec des joysticks encombrants et souvent peu précis en fonction des titres).

portables n'auraient peut-être jamais vu le jour. C'est la recherche pour perfectionner les G&W qui nous a aidé à fabriquer les écrans cristaux liquides actuels.» On peut donc dire sans se tromper que Gunpei Yokoi et son invention permirent à la recherche de perfectionner une technologie qui commençait à faire du sur-place et qui était vouée à tomber dans l'oubli général.

L'arrivée des copies...

Un matin, un employé de Nintendo arriva dans le bureau de Gunpei Yokoi avec un petit boitier très fin. Il s'agissait d'un jeu électronique utilisant la même technologie que les G&W. Fabriqué à Hong-Kong, le jeu mettait en scène un petit footballeur faisant des jongles avec un ballon. Le principe du jeu ressemblait étrangement au jeu Ball fabriqué un an et demi plus tôt par Nintendo. Mais ce qui surprit le plus Gunpei furent les bip-bip de ce jeu de foot. En effet, ils étaient identiques au jeu Nintendo sus-cité. Gunpei et ses employés s'adonnèrent alors à quelques expériences. Il remplacèrent entre autres l'écran du jeu chinois par l'écran de Ball. Lorsqu'ils revissèrent la machine, ils eurent la surprise de constater que le jeu fonctionnait à merveille. Les ingénieurs chinois n'avaient donc fait que remplacer l'écran du jeu (et donc les animations lors de l'affichage) et changer le design extérieur de la petite machine. Ce fut la première copie que Gunpei vit de ses propres yeux. Sa réaction fut cependant différente de celle qu'on aurait pu imaginer : « En trouvant cette copie, j'ai bizarrement ressenti de la fierté. Avoir été copié en Chine signifiait que mon jouet avait réussi à conquérir le coeur de tous les enfants de la planète (rires). De plus, étant donné qu'il ne peut y avoir de « bonnes » marchandises sans l'existence de « mauvaises » marchandises, j'ai réalisé que mes G&W faisaient partie de ce qui était «bon ». Il y avait donc de quoi s'enorgueillir non ?»

Les G&W rencontrèrent un succès mondial et ils furent copiés jusqu'à satiété... Tous les professeurs de petites écoles se souviennent des disputes provoquées par ces jeux électroniques et ont tous connus leurs bureaux bourrés de jeux confisqués. Tous en tout cas se souviennent s'être énervés en entendant le moindre « bip » résonnant dans leurs classes. Les recherches japonaises pour la production des G&W stoppèrent au milieu de l'année 1983. En effet, la folie Famicom s'emparait dès juillet de la même année des foyers nippons. Nintendo Japan dut se concentrer sur cette unique console pour répondre et satisfaire une gigantesque demande. La folie des G&W perdura donc jusqu'en 1984 seulement au Japon mais jusqu'en 1989 en Europe et aux Etats-Unis. De nombreux modèles furent lancés uniquement en Occident et restent inédits au pays du Soleil Levant. Ces quelques modèles portent les noms de Zelda, Super Mario Bros, Crystal Screen Series et sont très recherchés des collectionneurs nippons qui n'hésitent pas à payer une machine d'occasion pour près de 10 fois son prix d'origine... Bref, les G&W eurent la vie belle en Occident et ce furent eux qui généralisèrent le nom de Nintendo dans les cours de récréation (en France, cependant on parlait surtout du label JI21 qui était l'abréviation de «jeux et images du 21ème siècle »).

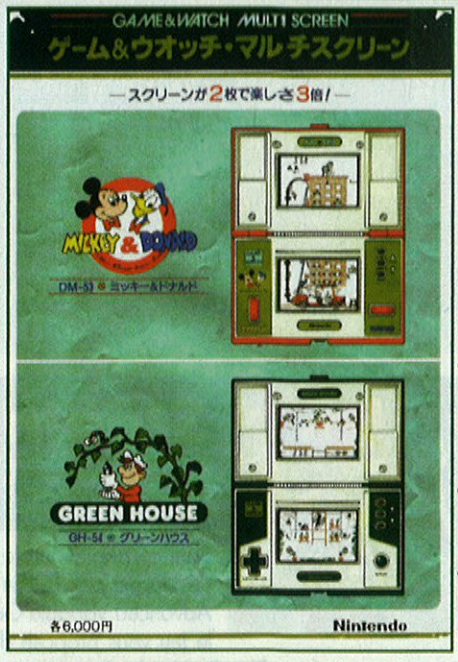


Gunpei se souvient d'ailleurs avec amusement d'une anécdote vécue à l'aéroport de Stockholm : « Jamais je n'aurais cru que mes jouets iraient jusqu'à se vendre dans un pays aussi loin et peu familier que la Suède ! Or un jour, à l'aéroport, alors que je jouais en attendant mon avion avec un prototype en cours d'élaboration, un Monsieur s'est approché de moi et m'a demandé où j'avais acheté le modèle. Je lui ai répondu qu'il n'était pas encore sorti sur le marché et il m'a alors regardé avec de gros yeux. Sa question suivante fut : « Si ce modèle n'est pas encore disponible, comment avez-vous fait pour en obtenir un ? ». Il a bien ri lorsque je lui répondis que c'était moi qui les inventait... »

C'est à une époque où Nintendo croulait sous des dettes évaluées à près de 8 milliards de yens, que Gunpei Yokoi inventa les G&W. Cette idée géniale permit à la firme (en moins de 2 années fiscales), de rembourser l'intégralité des dettes et même de jouir d'un compte en banque largement créditeur (4 milliards de yens). Alors que le chiffre d'affaire de la firme avant les G&W atteignait difficilement les 15 milliards de yens, l'année suivant leur mise en vente, Nintendo parvint à quadrupler ses résultats avec un chiffre d'affaire net de plus de 60 milliards de yens. Il n'est dès lors pas exagéré d'affirmer que c'est grâce à cette invention miraculeuse que Nintendo enfilera le dossard d'une entreprise internationale conquérante. C'est le succès de ces G&W qui persuada le président Yamauchi de se lancer sans retenue dans la grande et complexe aventure des jeux vidéo domestiques. En effet, les bénéfices engendrés par la vente des 48 millions de G&W à travers le monde furent en intégralité réinvestis dans le développement de la future console de salon Nintendo : la Family Computer.

Les G&W marquèrent aussi une nouvelle étape fondamentale dans le processus créatif de Gunpei Yokoi. Pour la première fois, l'un des jouets du génie combinait des éléments « hard » avec des éléments « soft ». Dans le prochain numéro de GameFan, nous vous parlerons des secrets de fabrication du Game Boy... Pas trop impatients ?

PUBLICITÉS



Nintendo avait déjà un accord avec Disney pour ses jeux de cartes.

Autre gros succès de Nintendo : les versions Table Too.

Deux écrans, un plaisir démultiplié.

Il fallait bien, à un moment ou à un autre, parler de ces jeux à caractère assez coquin, voire même souvent érotique -n'ayons pas peur des mots- qui sont sortis en multitude sur à peu près toutes les consoles au Japon. Ces jeux d'hommes, faits pour satisfaire la libido masculine. Ne nous voilons pas la face, ce genre a son public et je me porte garant de le défendre jusqu'à ce que mort s'en suive ! Prélude d'une petite lignée de tests de jeux Ecchi (ne dépassant tout de même pas les limites du soft) sortis sur différentes consoles. J'ouvre les hostilités avec deux rares shoot'em up verticaux au label jaune (public adulte) : Steam Heart's sur Sega Saturn et Divine Sealing sur Megadrive.

Ichigo

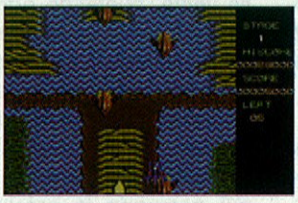
Steam Heart
Saturn - 1998

Sorti à l'origine sur le Super CD ROM de Nec et développé par TGL et GIGA (à qui l'on doit aussi Advanced Variable Geo ou encore Farland Saga), le jeu vous propose d'incarner au choix Falandia Varidy ou son frère Blondia Varidy. Ces deux jeunes gens se battent pour la paix sur leur planète et traquent un ennemi inconnu qui prend contrôle de jeunes filles sexy et vierges (oui au Japon, l'un va avec l'autre) pour assouvir sa soif de pouvoir. La mission de nos deux héros est donc de les libérer du contrôle de cette entité nauséabonde. Pour cela, il va leur falloir les combattre (elles se cachent souvent dans d'énormes robots) puis par la suite leur voler leur virginité pour annuler le sort... Allez comprendre... Dans ces jeux, tout est bon à prendre pour pratiquer la chose. Techniquement, le jeu ne s'en sort pas trop mal avec de superbes décors très colorés, des musiques soignées mais une animation assez moyenne qui a tendance à saccader quand plusieurs ennemis se montrent à l'écran. Une cible est présente pour détruire les ennemis se trouvant au second plan, néanmoins la lisibilité de celle-ci est assez restreinte de par sa couleur rouge et de sa finesse, on ne voit pas bien ce qu'on vise et le scrolling défile tellement rapidement que l'utilité de cette option atteint le niveau zéro.

Vous avez la possibilité d'upgrader votre tir dans deux évolutions différentes : Laser et Vulcan. Pour vous aider dans votre lourde tâche, vous pourrez ramasser plusieurs items secondaires comme des missiles, des lasers à têtes chercheuses et même une espèce de radiant sword (qui s'utilise a peu près comme la radiant sword mais qui ne remplit pas de barre de « super »). Ces items seront quant à eux aussi upgradables grâce à des options de rechargement. Les boutons R et L servent à utiliser un petit boost qui propulsera votre vaisseau dans la direction choisie, option sympathique mais tout de même assez inutile vu le masque de collision assez « corpulent » de votre vaisseau. Heureusement, une barre de vie est mise à votre disposition et vous autorise 6 coups ennemis. Un jeu classique, qu'on finit assez rapidement malgré la longévité des niveaux et des cut scenes qui (crions le haut et fort) sont de qualité aléatoire : de simples artworks souvent magnifiques mais quelquefois hideux, avec des voix digit mollassonnes et surtout censurées par rapport à la version Nec. Finalement, on revient souvent passer le temps pour faire évoluer son high score et euh... Allez savoir...

Divine Sealing
Megadrive - 1991

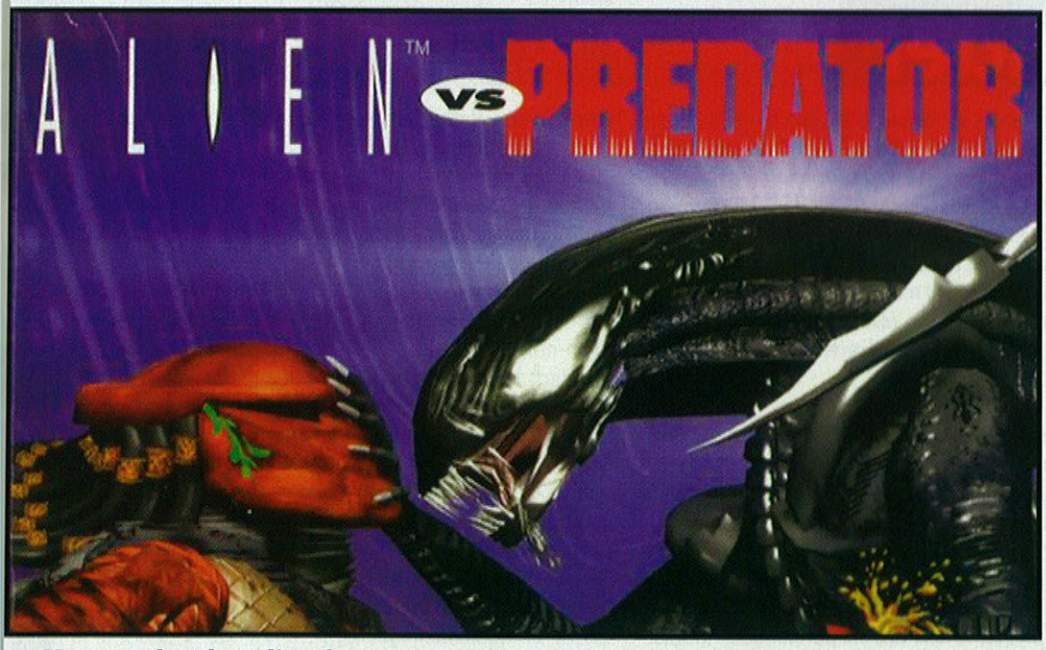
Imaginez un peu le tableau : on est en 1991, Sega a lancé sa 16-bits et C.Y.X. décide d'éditer un jeu qui aurait pu faire fureur, un shoot'em up avec un scénario assez coquin où votre objectif est d'aller délivrer de superbes créatures aux formes avantageuses aux prises avec une force extra-terrestre inconnue. Ce « scénario » aurait pu enfanter un shoot fort sympathique alliant scoring et rinçage d'oeil. Je vous vois venir avec votre sourire en coin, lisez donc ce qui suit avant... Graphiquement pas trop gâté par la nature (on dirait un jeu MasterSystem, les effets de couleurs en plus) et une bande son vraiment terrifiante (et pas dans le bon sens du terme). Le jeu ne flatte donc pas énormément les capacités de la console. Ajoutez à cela un gameplay assez archaïque, un vaisseau lourd, avec une évolution du tir asmathique et 5 ennemis différents qui se battent en duel. Les niveaux (au nombre de 5) sont longs... et chiants, les ennemis arrivent toujours de la même manière, avec le même rythme et ce ne sont pas les boss (qui ont tous la même attaque et les mêmes déplacements) qui feront grimper l'intérêt ludique. Parlons maintenant de la seule chose qui peut éventuellement motiver l'achat ou la curiosité de jouer à cet objet : les délicieuses petites cut scenes qu'il y a entre tous les niveaux. Après le sempiternel affrontement contre le boss de fin de niveau, la jeune demoiselle que vous aurez sauvée vous proposera, comme si de rien n'était, un gentil petit strip tease. Grande idée me direz-vous. Je suis tenté de vous répondre que oui. Malgré des « dessins » en deça de ce que peut produire la Megadrive et un strip tease tout de même assez pathétique (poses typiques de Ecchi bon marché), ces « Gals » ont leur charme et au vu des niveaux super chiants et longs, c'est toujours agréable d'apprécier une anatomie féminine assez avantageuse. A savoir que pour les moins courageux (bande de lâches !), en faisant pause et en appuyant simultanément sur bas et les trois boutons du pad, on passe directement aux scènes « intéressantes ». A essayer avant d'acheter compte tenu de sa rareté (donc de son prix).



TIPS

Steam Heart

Invincibilité : Pendant le jeu, faire pause et entrer la commande suivante : Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, à noter que vous devrez refaire ce code à chaque nouveau niveau.



REPLAY VALUE 7,5

Atari Jaguar - 1994

« Auriez-vous du feu, soldat ? »
« Oui mon colonel... »
Ce seront là les derniers mots qu auront circulés dans le cerveau du colonel Edwards avant que l'alien ne fasse voler sa tête d'un puissant coup de queue. Le seconde classe Jerkins aurait aimé avoir autant de chance. Servir de nid à un alien n'est pas une fin bien glorieuse pour un commando marine... Petit voyage dans l'horreur d'un jeu désormais culte...

Link

You can be the alien !

La reine a été formelle à ce sujet. Elle a ressenti la présence d'un de ces guerriers probablement venus pour la tuer. Nous devons nous multiplier le plus possible, le retrouver et le tuer. Déjà 10 humains ont servi à ma reproduction depuis que la reine m'a donnée naissance il y a de cela 6 heures. Les deux qui se tiennent dans ce couloir seront les suivants... Le premier semble trop vieux, trop usé, il ne fera pas un bon nid. Le second m'attire beaucoup plus. Son hurlement quand ma queue fait voler la tête de son ami confirme mes soupçons : il est dans une excellente forme, un terreau idéal pour ma progéniture. Il a de la chance. Il survivra quelques heures. Le temps que mes enfants éclosent et sortent de son ventre. Je l'agrippe, il se débat. Je m'apprête à accomplir une partie de ma mission quand je ressens une présence derrière moi. Une présence que notre mère nous a appris à reconnaître. Il est là, à portée de mon dard. Il va mourir pour la survie de ma reine...

You can also be the hunter !

Un squelette de reine Alien. Le trophée suprême qu'un guerrier peut montrer à ses frères. Si j'en ramenais un, je serais considéré comme l'un des plus grands chasseurs que notre race ait jamais connus. Cela sera beaucoup plus dur que je ne l'imaginais. Dès mon arrivée sur cette planète, j'ai la sensation que la reine a ressenti ma présence. Elle se terre et envoie des sentinelles me chercher. Ces maudites bêtes se reproduisent à une vitesse démesurée. Des cadavres humains ouverts de l'intérieur s'amoncellent à travers toute l'infrastructure où j'ai déniché la cachette de la reine. Un hurlement. Mon camouflage optique a été endommagé par un jet d'acide. Mais je dois aller voir. Si une sentinelle est en train de se reproduire, je dois l'en empêcher. Cela retarderait encore plus la mort de leur reine. Je ne me trompais pas. Elle tient l'humain à la gorge. Elle va bientôt pondre en lui. Je m'approche lentement. Elle se retourne. Le combat va commencer. Et s'achève aussitôt. Son attaque était pitoyable. La mienne, parfaite. Mon arme fait brûler tous ses tissus. Il ne reste plus qu'un squelette tenant encore l'homo sapiens. Celui-ci est mort. Les cheveux complètement blanchi...

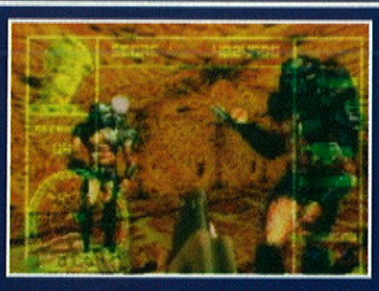
Or you can be food !

Toujours le même cauchemar depuis toutes ces années. Mais cette fois, le hurlement semblait bien réel. Je me lève et vais voir à traver le judas électronique de ma porte. Vision d'apocalypse. Le cadavre du colonel Edwards git aux pieds d'un de ces deux monstres. Son visage souriant, 20 mètres plus loin, me laisse supposer qu'il est mort sans souffrance. Ce n'est pas le cas de Jerkins, il est tétanisé par la peur. Ses hurlements sont incessants. Ses cheveux deviennent blanc à vue d'œil. La seule chose que je comprenne à la situation est ma mort qui surviendra dans les 5 minutes si je ne quitte pas ma chambre. Je m'engouffre dans une bouche d'aération. J'atterris dans l'armurerie. Les trois soldats de garde sont morts. Le caporal Hawkins donne l'impression d'avoir été ouvert de l'intérieur. Chaque pièce que je visite me donne le même spectacle. Des cadavres. Après plusieurs heures d'exploration prudente, je me rends compte que je suis sûrement le seul survivant. Je ne sais pas qui sont ces monstres. Mais je suis sur d'une chose. Je vais venger tous mes frères d'armes en faisant exploser la base...

Personne ne vous end

Alien VS Predator est un de ces rares jeux qui vous glacent le sang, qui vous retourne les tripes à vous en donner des cauchemars la nuit. Tout est fait pour accentuer cet effet propre au scénario. Les musiques sont quasi-inexistantes. On avance dans les couloirs. Le silence. La tension. Et soudain, un alien vous tombe dessus en poussant son hurlement insupportable. Cardiaques s'abstenir, le moindre bruitage vous fera sauter au plafond quand la concentration générée par le silence aura tendu vos nerfs comme des cordes de violon. Mais que les mélomanes ne soient pas tristes : les mélopées enflammées qui agrémentent le générique de fin devraient vous satisfaire. Si vous y parvenez. Et oui, car en plus d'être incroyablement prenant, le jeu est extrêmement dur. Bon courage pour le finir avec le marine... De nos jours, sa qualité graphique peut faire sourire, mais à y regarder de plus près, c'est un avantage supplémentaire. Le clipping, que certains considèreront comme quelque peu archaïque, a l'immense mérite de faire monter le taux de flipping à son paroxysme. Vous l'aurez bien compris, Alien VS Predator est un jeu flippant à l'image de l'allégorie animalière sur laquelle il tourne. Un doom like assaisonné à la sauce survival horror avant l'heure, à consommer avec modération. Surtout quand on est seul dans une pièce sombre.

Bonjour. Vous avez sélectionné le niveau de difficulté appelé « WTF ? »



J'aimerais pas être à la place du soldat moi... Me faire griller, merci bien.

Il est pas là pour rigoler lui... à vous d'être le plus rapide.

Le dos de la boîte est clair : « conte description graphic violence ».

Lords of Thunder

Red Entertainment | Super CD-Rom² | 1992

par Yan Fanel

RETROSCORE : 9.6

S'il y a bien un genre sur lequel la PC-engine et le Super CD-Rom² ont régné, c'est bien le shoot'em up. L'une comme l'autre ont aligné une impressionnante collection, avec de grandes réussites. Gate of Thunder, Spriggan ou Sapphire sur Duo, des merveilles du genre, profitaient largement du support CD pour offrir des musiques dantesques. Cependant, s'il fallait n'en garder qu'un seul et unique, le plus emblématique, le plus culte et le plus jouissif, ce serait sans l'ombre d'un doute Lords of Thunder (Winds of Thunder au Japon).

Parfaite alchimie entre gameplay et ambiance, Lords of Thunder propose un côté mythologique très plaisant et enrichit l'expérience classique du shoot par de petits systèmes diaboliquement efficaces qui donnent une véritable couleur au gameplay. Le joueur dispose de quatre armures élémentaires qui lui confèrent des pouvoirs différents (dont une bombe) et progressent en accumulant des « Power Up ». La variété des tirs permet de s'adapter à tous les genres de situations. En plus des bonus, les ennemis lâchent également des cristaux qu'il faut utiliser au magasin pour augmenter ses paramètres : plus de vie, plus de puissance de feu, un bouclier... Le gameplay est très nerveux, il faut passer son temps à slalomer, abattre les ennemis et ramasser avidement le moindre cristal ! Le point vraiment intéressant, c'est qu'il est possible de choisir son niveau de départ, comme dans Thunder Force 3, mais l'aspect achat rend ce choix bien plus stratégique, il faut planifier son parcours selon ses affinités et ses besoins. Cet aspect particulièrement bienvenu rend chaque partie unique, d'autant que la puissance est conservée d'un niveau à l'autre ! Ces choix donnent au gameplay de Lords toute sa saveur. Outre une jouabilité novatrice, Lords of Thunder bénéficie d'un rythme incroyablement soutenu, les niveaux sont courts mais très denses avec juste ce qu'il faut de difficulté et de situations variées. Les musiques hard rock soutiennent parfaitement l'action et offrent des moments de bravoure sans précédent. Au final, Lords of Thunder laisse une satisfaction et un plaisir de jeu unique. Jeu culte par excellence, il fait toujours parti des meilleurs shoot'em up horizontaux à ce jour. Parfaitement pensé et diablement rythmé, il transcende le genre et le propulse vers les sommets du plaisir ludique. Un shoot monumental qui n'a pas pris la moindre ride, le plaisir reste intact plus de dix ans après, la marque de fabrique des grands jeux.

Dracula X Rondo of Blood

Konami | Super CD-Rom² | 1992

par Yan Fanel

RETROSCORE : 9.5

Parmi les jeux mythiques du Super CD-Rom, Dracula X fait partie des incontournables qu'il est impossible de passer sous silence. Ce volet de la fameuse série Castlevania est un bijou qu'on peut considérer comme la meilleure version en structure linéaire, devant l'excellent Super Castlevania 4. Au niveau scénaristique, il met en scène Richter Belmont et constitue donc l'avant Castlevania Symphony of the Night. Plutôt délicate à trouver, cette version est un véritable bonheur. Les graphismes sont splendides pour l'époque, avec une maniabilité qui répond au doigt et à l'œil, des séquences animées pour servir la narration et surtout les excellents thèmes de la série qui bénéficient pour la première fois du support CD. Autant dire que la bande sonore est de grande qualité et constitue l'un des gros points forts du jeu ; on retrouve les thèmes comme Vampire Killer et autres Bloody Tears dans de superbes versions, accompagnés par de nouveaux thèmes tout aussi fameux.

Cet épisode comporte des niveaux parfaitement rythmés avec des affrontements titanesques contre les forces du mal et les confrontations rituelles contre certains boss tels que Death ou Shaft qu'on retrouvera plus tard. Les boss ont tous une petite mise en scène fort sympathique. Plus surprenant, Dracula X Rondo of Blood est bourré de secrets avec différents chemins possibles et la possibilité de débloquer Maria, après l'avoir délivrée (la même que celle de SOTN, quelques années de moins). Que ce soit dans sa structure, dans sa réalisation ou dans son rythme, Dracula X est parfaitement exécuté, il témoigne d'une parfaite maîtrise du genre de Konami et se révèle particulièrement fun. Les passages d'anthologie se succèdent à un rythme effréné sur fond de bande son d'enfer. L'ambiance du titre est particulièrement réussie, plus encore que dans les autres versions 2D. En conclusion, Rondo of Blood est un petit bijou qui est malheureusement resté dans l'ombre de Castlevania 4. Moins populaire mais encore plus abouti, il fait parti des titres phares de la console, ceux qui sont restés gravés dans les cœurs de tous les joueurs s'y étant aventurés. A noter que le second Castlevania sur SNES, Vampire Kiss, s'inspire largement de cette version mais ne parvient pas à l'égaler le moins du monde avec une jouabilité plus rigide, une bande son massacrée et une structure moins intéressante. Sans aucun doute, le meilleur Castelvania de sa génération.

Zombies Ate My Neighbours

Konami | Super Nintendo Megadrive | 1993

par Captain Algeria

RETROSCORE : 8.3

Zombies Ate My Neighbours, « des zombies ont mangé mes voisins ! », reste pour beaucoup la transposition parfaite de la série Z en jeux vidéo, sur console 16-bits. Confectionné par Lucas Art et Konami en 1993 sur Super Nintendo et MegaDrive, ce croisement entre survival horror et jeu d'action en vue aérienne à la Gauntlet met le joueur dans la peau de Zeke et Julie, deux teenagers purs produits de l'Amérique des 90's devant sauver leur voisinage de l'armée des morts. Dernière création du docteur Tongue, cousin lointain et gras du bide du docteur Tingle (savant fou interprété par Vincent Price dans des films des années 50, tels « Dr. Tingle & The Bikini Machine » ou « L'espion qui venait du surgelé »). Loin d'un Romero ou d'un Argento, Zombies Ate My Neighbors tend plus vers l'horreur humoristique façon Evil Dead, Braindead ou Return Of The Killer Tomatoes. Le jeu vous propose une fournée de références tirées de films de genre. Ainsi, on s'y fera courser par des pseudo Jason Vaurhees, on y croisera des poupées possédées s'immolant pour vous finir, un bébé géant que ne renierait pas Rick Moranis, des fourmis toutes droit sorties d'un « It Cames From The Desert ! » de Cinemaware, on y traversera des supermarchés bourrés de zombies ou des quartiers où il ne fait pas très bon vivre un soir d'Halloween. Dans cette optique, même les titres des 55 différents niveaux de jeu (dont 7 niveaux bonus) cachent des références et des gags : Mars needs cheerleaders (Mars cherche des pompom girls), Evening of the undeads (Le soir des morts vivants), Weird kids on the block, ..., et même un niveau nommé « Day Of The Tentacle » bourré de tentacules pourpres. Le paroxysme du délire étant atteint avec le dernier niveau crédit : Une visite des locaux de Lucas Arts où l'on y croisera tonton George (ou Steve Purcell pour les fans de jeux SCUMM). Zombies Ate My Neighbours est la transposition sur console de cet esprit présent dans les jeux d'aventure Lucas post Maniac Mansion. Jeux dont il reprend le style graphique difforme et coloré et le transpose dans un shoot à pied où l'on devra sauver un nombre minimum de voisins pour passer au niveau suivant. Pour cela sont disponibles plusieurs armes, toutes dans le ton du jeu : pistolet à eau, canettes de soda, tondeuse à gazon, boîte de pandore, transformation en bête, ... Bref, Zombies Ate My Neighbours est un jeu culte, avec une longue durée de vie, qui retiendra surtout l'intérêt d'une catégorie de nostalgiques amateurs de films gores à l'ancienne (des personnes de bon goût, je vous l'assure).

Game Tengoku

Jaleco | Saturn | 1997

par Ichigo

RETROSCORE : 9.2

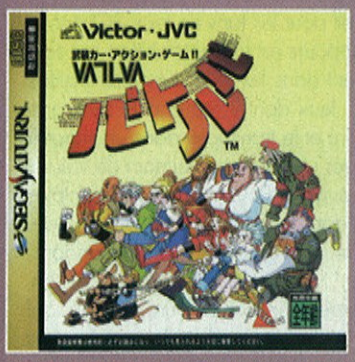
Sorti en 1995 en salles d'arcade et provenant directement des tiroirs de Jaleco, Game Tengoku –The Game Paradise surfe sur la vague de la parodie de jeux vidéo comme le célèbre Parodius ou Star Parodia sur Nec. C'est deux ans après que la version Sega Saturn voit le jour. Dans ce jeu, il n'y a pas d'extra-terrestres venus d'une autre galaxie pour conquérir la planète, pas d'arme développée pendant des générations dans le plus grand secret et seule capable de pouvoir faire face à la situation et pas plus de super pilotes capables de diriger ce fameux vaisseau que personne ne connaît et dont les extra-terrestres ont assassiné la famille. Non, les protagonistes de Game Tengoku viennent d'un tout autre horizon. En fait, ils débarquent presque tous d'anciennes productions Jaleco, shoots ou non, comme par exemple Plus Alpha ou Butasan qui sont aux prises avec un démon tout droit venu d'un jeu vidéo obscur.

On évolue dans une ambiance assez bon enfant et très drôle. Par exemple, le premier niveau se déroule dans une salle d'arcade et un magasin de jeu vidéo, on se fait donc attaquer par des bornes, des manettes, des consoles de jeu (on reconnaît des Playstation qui nous envoient leur CD) et même par des jeux emballés ! Une mise en scène complètement décalée ponctuée par des graphismes super mignons, riches en couleurs et des musiques que vous vous étonnerez de chantonner ! Côté gameplay, le jeu s'en tire extrêmement bien. Il est assez difficile et vous demandera pas mal de réflexes pour éviter les nombreux enchaînements de boulettes ; deux boutons d'attaques A pour le tir principal (qu'on peut upgrader en prenant des power up ou en s'équipant de petits satellites qui tireront avec vous) et B pour la smart bomb qui provoquera une petite animation de votre personnage à l'écran (7 niveaux de bombes donc 7 animations différentes) et fera évidemment le ménage devant vous. La version Sega Saturn, en plus de proposer la version arcade du jeu, propose un mode inédit à la mouture console : une version avec de nouveaux niveaux, de nouveaux boss et un personnage en plus. Ajoutez à cela des omake, artworks, bonus cachés en tous genres et vous avez entre les mains un petit bijou. J'ajouterai que, pour les aficionados, le jeu est sorti en coffret ultra collector avec une VHS des interviews des seiyuu, un dessin animé et un tas de petites merveilles.

Vatlva

Victor JVC | Saturn | 1996

par Ichigo



RETROSCORE : 7.3

Sous ce nom imprononçable (sauf peut-être après quelques verres de vodka frappée) se cache en fait un des rares jeux Saturn multijoueur. Vatlva est un jeu de voiture où le but sera d'écraser vos adversaires avec des armes propres à votre véhicule. Pour cela, vous aurez le choix entre 6 équipes, possédant chacune leurs propres machines avec leurs particularités : un buggy, une voiture de rallye, un hover, un tank, une bulldozer et même un ersatz du tank Tachikoma de « Ghost In The Shell » (d'autres véhicules seront par la suite déblocables). In game, le jeu utilise une vue type MicroMachines : on voit son instrument de guerre de haut et cela facilite vraiment la vision du jeu lorsqu'on sait que dans une arène on peut avoir 5 adversaires en même temps. L'objectif est de détruire ses adversaires avec les armes mises à disposition : bouton A pour le bouclier, B pour le tir principal (généralement une sulfateuse ou un laser), C le gros tir, X un petit piège, Y l'arme au corps à corps et Z le gros piège (généralement des mines qui se cachent dans le sol ou que vous faites exploser à votre bon vouloir). Bien entendu, vos armes ne sont pas illimitées et il faudra correctement gérer la barre d'énergie, sous la barre de vie, pour pouvoir anéantir tous vos rivaux. Pour vous aider, le commentateur vous enverra de temps à autre des items qui rechargeront votre barre de vie ou d'énergie. Vous pouvez aussi fuir le danger en attendant que la barre se recharge d'elle-même. Techniquement, le jeu est en deçà des productions de l'époque, il saccade énormément quand plus de trois voitures se rentrent dans le lard et est assez injouable quand tous les joueurs se réfugient dans leur coin (pour favoriser la visibilité des uns et des autres, le jeu n'utilise pas de split mais un zoom out assez mal foutu). Il faudra aussi un bon moment pour vous adapter à la maniabilité. La croix directionnelle contrôle les mouvements du véhicule, les boutons R et L servent à freiner et les autres boutons à attaquer. Seul, Vatlva a une durée de vie maximale d'un après-midi, et en fait le jeu tire son essence du mode multijoueur (jusqu'à 6 en simultané). « Malgré » quelques défauts, Vatlva est un jeu incontournable pour les amateurs de soirées chips/Coca entre amis, et une bonne alternative au meilleur jeu multijoueur sur Saturn : Saturn Bomberman.

Zenki FX

Hudson Soft | PC-FX | 1995

par Oresama

RETROSCORE : 8.1

Accueilli en « full video » par le cultissime générique de l'anime -qui mériterait presque à lui tout seul l'achat du soft- interprété par la rock star Hironobu Kageyama (chanteur des thèmes de Saint Seiya, Dragon Ball Z ou encore Jetman), Kenji Douji Zenki FX Vajura Fight vous met tout de suite dans l'ambiance. Les gars de chez Hudson ne se sont décidément pas moqués de nous, en bons fans de Zenki que nous sommes, puisque même si ce jeu est inspiré de l'anime, l'histoire offerte est 100% originale, avec les véritables doubleurs qui sont venus mettre la main à la pâte, et pas qu'un peu. Après avoir sélectionné votre personnage entre l'arrogant Douji Zenki, qui pourra recouvrir sa forme originale de Kishin Zenki, c'est-à-dire le géant, légendaire, terrifiant et sanguinaire Zenki, ou Enno Chiakira la magicienne descendante d'une grande lignée de prêtresses qui a libéré ce démon mais qui en garde le contrôle via son bracelet, vous voilà, seul ou à 2, fin prêt à en découdre avec les effroyables monstres et à parvenir jusqu'au boss. Même si le déroulement est présenté sous la forme d'un beat'em all 2D façon Spartan X, les combats contre les boss restent le point central du jeu; la palette de coups par personnage est assez importante et le jeu permet quelques sympathiques enchaînements. Toutefois, les combats n'étant pas d'une grande technicité, inutile de commencer à compter le nombre de frames. Les graphismes 2D détaillés et colorés font clairement honneur au PC-FX, et pour couronner le tout, l'animation des personnages est assez soignée. La mise en scène est, elle aussi, impeccable grâce aux nombreux doublages, mais étant sur PC-FX on aurait aimé une meilleure qualité de restitution pour ceux-ci. Heureusement, les musiques rythmées avec quelques légères touches orientales rattrapent le tout. Sans être un grand jeu, Zenki FX reste un excellent titre, court mais bon. Parce que si Zenki est bon comme un bon épisode d'anime, c'est aussi à peu près le même temps qu'il vous faudra pour le finir. Lorsqu'on sait que Zenki FX ne se trouve pas dans les brocantes à la campagne mais se revend plutôt aux alentours des 20 000 yens dans les boutiques japonaises spécialisées, son achat mérite tout de même d'être mûrement réfléchi. Le névro-collectionneur, lui, se posera moins de questions puisque c'est justement ce tarif élevé et sa rareté qui détermineront son achat. Mais au-delà de toutes ces considérations bassement monétaires, il faut bien reconnaître que Zenki FX permet de passer un agréable moment, et ça, ça n'a pas de prix.

Contra the hard cops

Konami | Megadrive | 1994

par Oresama

RETROSCORE : 9.0

Après un épisode mémorable sorti sur Super Famicom en 1992, la série Contra revient sur Megadrive en 1994 dans un épisode surboosté : choix entre 4 personnages, airbike, courses poursuites, musiques supra speedées, action non-stop, ennemis partout et boss à gogo. Profitant des avantages du support, les gars de chez Konami (ayant déjà fait leurs preuves sur Megadrive avec notamment l'excellent Rocket Knight Adventures) nous prouvent que la machine en a sous le capot. Vous avez le choix entre 4 personnages, chacun ayant ses propres possibilités d'armement. Une fois le récapitulatif de votre mission effectué, vous êtes fin prêt à partir à l'attaque. Lancé à toute berzingue et catapulté d'un véhicule dans cet univers cyberpunk, vous n'aurez aucun répit et la première vague d'ennemis que vous affrontez vous le fera tout de suite comprendre. A peine avez-vous vaincu une machine équipée d'un lance-flamme que celle-ci dans son explosion percute un immeuble, celui-ci s'affaisse sur un autre bâtiment ; vous n'avez pas le temps, il vous faut le gravir et atteindre le sommet. Dans le décor de fond, un robot géant finit de détruire ce qu'il reste de la ville, mais il vous aperçoit et d'un saut ce cyclope robotique parvient jusqu'à vous, occupant la quasi totalité de l'écran. Ce géant vous attaque de son laser optique ainsi que de véhicules qu'il projette sur votre personnage. Bref, ici, pas de pause café, de quoi effrayer les joueurs passifs habitués aux softs à l'interactivité aussi poussée qu'un film sur lecteur DVD. Entre les séquences où il vous faudra jouer les Cliffhanger de service et celles de courses poursuites à dos de scooter volant, inutile de chercher à rependre son souffle, il faudra shooter, shooter et encore shooter. Suivant l'adage du « plus c'est long, plus c'est bon », Contra THC ne propose donc pas 6 stages, ni 7 ou même 8 mais carrément 12 ! Mais à l'image de Akumajô Densetsu sur Famicom, il existe plusieurs routes et fins possibles, offrant ainsi un replay value conséquent. Les thèmes musicaux, même s'ils n'ont pas le côté dramatique et oppressant de ceux de Contra Spirits, soutiennent parfaitement le rythme de l'action avec leur style très techno. Mention spéciale pour le thème de Vampire Killer survolté ainsi que pour le stage secret qui l'accompagne, clin d'œil original à CastleVania. On notera d'ailleurs la présence de Michiru Yamane dans le staff, populaire pour ses compositions depuis Akumajô Dracula Gekka no Yasôkyoku sur PSone. Une brillante réussite sur Megadrive, alliant une parfaite maîtrise de la mise en scène et un gameplay béton, ce titre est à placer dans le registre Action Shooting au même rang que le monumental Gunstar Heroes, c'est dire !

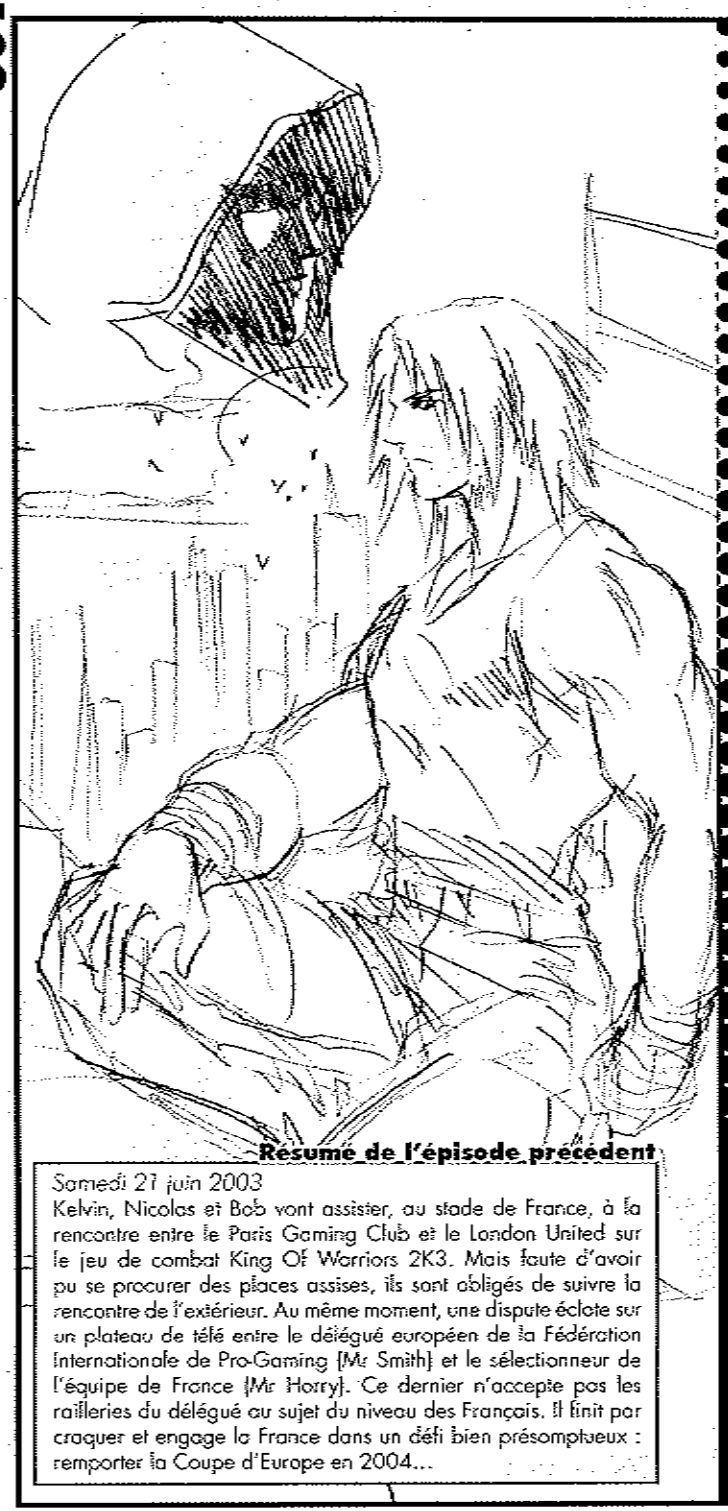
Tengai Makyou Karakuri Kakutouden

Red Entertainment Hudson Soft | PC-FX | 1995

par Oresama

RETROSCORE : 6.5

Reprenant l'univers déjanté du Jipang bien connu des férus de RPG, c'est-à-dire un Japon ancien hautement caricatural et des personnages charismatiques, Tengai Makyou Denou Karakuri Kakutouden est un titre réutilisant le système de jeu déjà instauré par le non moins célèbre Battle Heat sur le même support. Un dessin animé de baston interactif donc, que les fans de Shenmue pour ses QTE ou de Dragon's Lair ne devraient pas renier. Une fois de plus, ça commence fort sur PC-FX puisqu'en guise d'introduction les gars de chez RED/Hudson nous gratifient d'un dessin animé plein écran et il n'y a pas à dire, ça fait toujours plaisir. Les plus râleurs pourront toujours reprocher une qualité de compression qui pourrait être meilleure, mais en se remettant dans le contexte, on ne peut être qu'admiratif, surtout par la qualité de l'animation impressionnante de fluidité. Quel plaisir de retrouver tous nos amis du Jipang sur PC-FX. Comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, vous devez choisir votre personnage parmi plusieurs, ici 10. D'un côté les « gentils » avec Ziria, Manjimaru, Kabuki, etc., et de l'autre les « méchants » comme Yomi ou l'immanquable Manto, singe facétieux à la conquête du monde et de ses femmes, rien que ça. Ici, les combats se déroulent dans une arène et après l'entrée en scène grand-guignolesque des 2 personnages qui vont s'affronter, les choses « sérieuses » peuvent commencer. Le joueur néophyte à ce genre sera très vite décontenancé, ne comprenant pas vraiment ce qu'il fait ou doit faire, spectateur de l'anime spectacle qui se déroule sous ses yeux. Le jeu est en fait un assemblage de courtes séquences vidéo représentant vos attaques, celles de l'adversaire ainsi que les chocs de dommages. Vous pourrez vous protéger, concentrer votre attaque et gagner quelques points d'attaque tout en lançant une vanne à votre adversaire. Bien sûr, les temps de réactivité sont assez variables et dépendent de l'action en cours, mais fort heureusement il n'y a aucun chargement perceptible entre les différentes attaques, tout s'enchaîne de façon assez naturelle, sans aucun temps mort. Comme on n'a rien sans rien, on remarquera que les musiques ne sont pas des pistes audio mais un bon vieux son des familles qui sort du chips sonore de la machine ; heureusement, les doublages sont parfaitement restitués. Comme beaucoup des productions dernier cri, il faut bien le reconnaître, ce Tengai Makyou mérite plus le titre de vidéo que celui de jeu. Qu'importe après tout, il l'assume et plutôt bien. Un titre à essayer absolument, ne serait-ce que par curiosité et pour son ambiance tordante, même si dans le genre jeu de combat on préférera tout de même Tengai Makyou Shinden (Kabuki Clash) en bonne vieille 2D avec sprites, sur Neo-Geo.

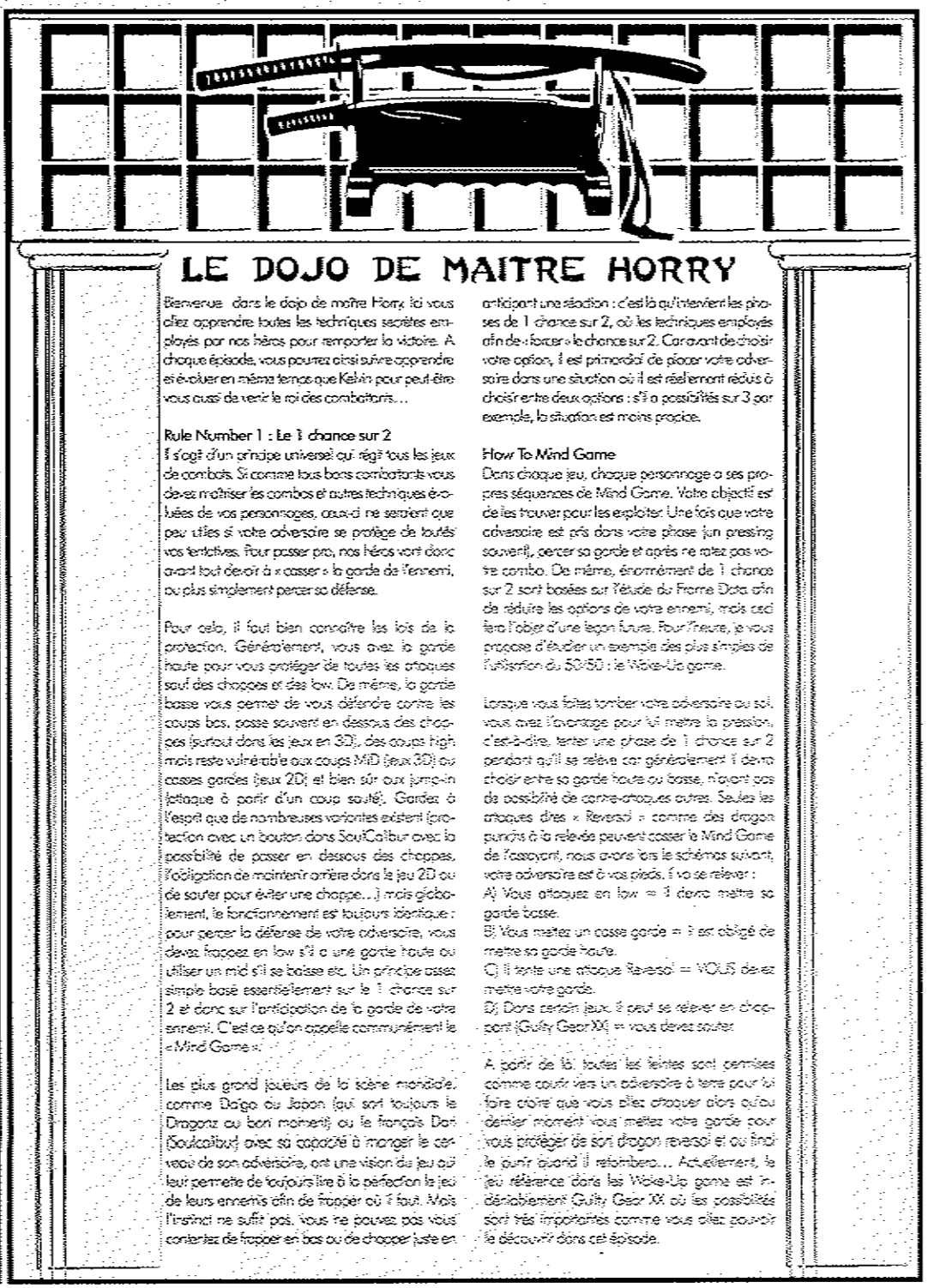


THE KING OF GAMERS
ROUND 2: Let's rock final fight!

Dessin : Shuos
Scénario : Karos

Résumé de l'épisode précédent

Samedi 21 juin 2003
Kelvin, Nicolas et Bob vont assister, au stade de France, à la rencontre entre le Paris Gaming Club et le London United sur le jeu de combat King Of Warriors 2K3. Mais faute d'avoir pu se procurer des places assises, ils sont obligés de suivre la rencontre de l'extérieur. Au même moment, une dispute éclate sur un plateau de télé entre le délégué européen de la Fédération Internationale de Pro-Gaming (Mr Smith) et le sélectionneur de l'équipe de France (Mr Horry). Ce dernier n'accepte pas les railleries du délégué au sujet du niveau des Français. Il finit par craquer et engage la France dans un défi bien présomptueux : remporter la Coupe d'Europe en 2004...



LE DOJO DE MAITRE HORRY

Bienvenue dans le dojo de maître Horry. Ici vous allez apprendre toutes les techniques secrètes employés par nos héros pour remporter la victoire. A chaque épisode, vous pourrez ainsi suivre apprendre et évoluer en même temps que Kelvin pour peut-être vous aussi devenir le roi des combattants...

Rule Number 1 : Le 1 chance sur 2
Il s'agit d'un principe universel qui régit tous les jeux de combats. Si comme tous bons combattants vous devez maîtriser les combos et autres techniques évoluées de vos personnages, ceux-ci ne servent que peu utiles si votre adversaire se protège de toutes vos tentatives. Pour passer pro, nos héros vont donc avant tout devoir à « casser » la garde de l'ennemi, ou plus simplement percer sa défense.

Pour cela, il faut bien connaître les lois de la protection. Généralement, vous avez la garde haute pour vous protéger de toutes les attaques sauf des choppes et des low. De même, la garde basse vous permet de vous défendre contre les coups bas, passe souvent en dessous des choppes (surtout dans les jeux en 3D), des coups high mais reste vulnérable aux coups MID (jeux 3D) ou casse gardes (jeux 2D) et bien sûr aux jump-in (attaque à partir d'un coup sauté). Gardez à l'esprit que de nombreuses variantes existent (protection avec un bouton dans SoulCalibur avec la possibilité de passer en dessous des choppes, l'obligation de maintenir arrière dans le jeu 2D ou de sauter pour éviter une choppe...) mais globalement, le fonctionnement est toujours identique : pour percer la défense de votre adversaire, vous devez frapper en low s'il a une garde haute ou utiliser un mid s'il se baisse etc. Un principe assez simple basé essentiellement sur le 1 chance sur 2 et donc sur l'anticipation de la garde de votre ennemi. C'est ce qu'on appelle communément le « Mind Game ».

Les plus grand joueurs de la scène mondiale, comme Daigo au Japon (qui sont toujours le Dragonz au bon moment) ou le français Dan (SoulCalibur) avec sa capacité à manger le cerveau de son adversaire, ont une vision du jeu qui leur permette de toujours lire à la perfection le jeu de leurs ennemis afin de frapper où il faut. Mais l'instinct ne suffit pas. Vous ne pouvez pas vous contenter de frapper en bas ou de chopper juste en anticipant une réaction : c'est là qu'intervient les phases de 1 chance sur 2, où les techniques employés afin de « forcer » le chance sur 2. Concernant de choisir votre option, il est primordial de placer votre adversaire dans une situation où il est réellement réduis à choisir entre deux options : s'il a possibilités sur 3 par exemple, la situation est moins précise.

How To Mind Game
Dans chaque jeu, chaque personnage a ses propres séquences de Mind Game. Votre objectif est de les trouver pour les exploiter. Une fois que votre adversaire est pris dans votre phase (un pressing souvent), percer sa garde et après ne ratez pas votre combo. De même, énormément de 1 chance sur 2 sont basées sur l'étude du Frame Data afin de réduire les options de votre ennemi, mais ceci fera l'objet d'une leçon future. Pour l'heure, je vous propose d'étudier un exemple des plus simples de l'utilisation du 50/50 : le Wake-Up game.

Lorsque vous faites tomber votre adversaire au sol, vous avez l'avantage pour lui mettre la pression, c'est-à-dire, tenter une phase de 1 chance sur 2 pendant qu'il se relève car généralement il devra choisir entre sa garde haute ou basse, n'ayant pas de possibilité de contre-attaques autres. Seules les attaques dites « Reversal » comme des dragon punchs à la relevée peuvent casser le Mind Game de l'adversaire, nous avons alors le schémas suivant, votre adversaire est à vos pieds, il va se relever :
A) Vous attaquez en low = il devra mettre sa garde basse.
B) Vous mettez un casse garde = il est obligé de mettre sa garde haute.
C) Il tente une attaque Reversal = VOUS devez mettre votre garde.
D) Dans certain jeux, il peut se relever en choppant (Guilty Gear XX) = vous devez sauter.

A partir de là, toutes les feintes sont permises comme courir vers un adversaire à terre pour lui faire croire que vous allez chopper alors qu'au dernier moment vous mettez votre garde pour vous protéger de son dragon reversal et ou bien le punir quand il retombera... Actuellement, le jeu référence dans les Wake-Up game est indéniablement Guilty Gear XX où les possibilités sont très importantes comme vous allez pouvoir le découvrir dans cet épisode.

PARIS, DIMANCHE 22 JUIN 2003

10:02

JE NE SUIS PAS D'ACCORD ÉLISE

ARRÊTEZ DE DÉFENDRE LE PARIS GAMING CLUB

ILS ONT PERDU AVEC LA MANIÈRE ! VOUS RENDEZ-VOUS COMPTE QU'ILS N'ONT PAS BATTU UN SEUL ANGLAIS ?

MMMM...

JE NE LEUR CHERCHE PAS D'EXCUSES CHRISTOPHE...

.. MAIS HUBERT AVAIT L'AIR TELLEMENT DÉÇU

P'TAIN

P'TAAAAIN

HO PT'AIN

ON ACCUEILLE TOUT DE SUITE UN AUTRE AUDITEUR,

JACQUES, QUI NOUS APPELLE DE NANCY ET QUI EST RENTRÉ CE MATIN DE LA CAPITALE BIEN DÉÇU... VOUS ÉTIEZ DONC AU MATCH ?

ET COMMENT ! ILS SE SONT FAIT DÉMONTER, JAMAIS JAMAIS VU ÇA... UNE HONTE JE VOUS DIS !

ET LE PIRE, C'EST CET IMBÉCILE DE HORRY QUI A ENGAGÉ NOTRE HONNEUR SUR UNE VICTOIRE À L'EUROPEAN CUP ! QUAND JE PENSE QUE CES TYPES GAGNENT TROIS FOIS MON SALAIRE POUR JOUER...

HC6 INFO, IL EST 10H08, UNE PAGE DE PUB

TUDUDU TUDUDU

NICO

OYO

BON, JE VEUX PAS ENTENDRE TES EXCUSES DE MYTHO SUR TON RETARD !

LES INSCRIPTIONS BOUCLENT DANS 45 MINUTES, T'AS INTÉRÊT À ÊTRE À L'HEURE OU ON EST FOUTUS, CES TYPES RIGOLENT PAS AVEC ÇA !

T'INQUIÈTE, JE CAPTE MAL LA PARCE QUE JE SUIS DANS LE MÉTRO MAIS J'ARRIVE TOUT DE SUITE...

BONJOUR CHÉRI, BIEN DORMI ?

LUT M'MAN

ET NE SORS PAS LE VENTRE VIDE, PENSE À PRENDRE TES PIM'S !

JE SUIS FIÈRE DE TOI TITI, TRAVAILLE BIEN AVEC TES AMIS !

VIVI, ON VA À LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE, PAS DE PROB...

MMM SBBBAAAAM... CRAK

M'ENFIN

FIGHT TRIBE

KELVIN EST INCROYABLE, IL A ENCORE TROUVÉ LE MOYEN DE NOUS PLANTER !

IL ÉTAIT OÙ ?

MMM, AU BRUIT DE SA CHUTE, JE DIRAIS DANS LES ESCALIERS DE SON IMMEUBLE...

SI SEULEMENT IL NE MANQUAIT PAS AUTANT DE RIGUEUR CET IDIOT...

ON RISQUE DE DEVOIR LE REMPLACER

OUEP MAIS ÇA VA PAS ÊTRE SIMPLE DE TROUVER UN JOUEUR DU NIVEAU DE KEL À LA DERNIÈRE MINUTE

BONJOUR MESSIEURS, IL PARAIT QUE VOUS RECRUTEZ ?

ROGER DE GRANDE-SYNTHE CITY, POUR VOUS SERVIR

DESOLÉ MAIS NOTRE 3ÈME JOUEUR VA ARRIVER...

TSS TSS, IL EST À LA BOURRE VOTRE POTE, VOUS AVEZ BESOIN DE MOI !

VOUS VOUS DÉBROUILLEZ UN PEU À INNOCENT BRAKE WW EVOLUTION BETA AU MOINS ?

DISONS QUE J'AI QUELQUES BASES...

WAAF, UN PRO...

HUM EN FAIT IL NOUS ATTEND DÉJÀ DANS LA SALLE

BON, BHA, BONNE CHANCE POUR LE TOURNOI HEIN...

PFFF, FAIRE LE TOURNOI AU PAQ, IL Y A DES NEWBIES QUI DOUTENT DE RIEN

QUELQUE CHOSE ME TROUBLE, C'ÉTAIT UN PSI PREMIÈRE SÉRIE NON OFFICIEL AVEC UNE CROIX SUPA MAINTANDO ET D'AUTRES DÉLIRES

LE TUNING EST PRATIQUÉ PAR LES PROS POUR GAGNER EN PRÉCISION, UNIQUEMENT SUR LES STICKS...

SANS DOUTE UN HASARD QUOI.. BREF, ON DEVRAIT FAIRE UN PEU DE FREE-PLAY EN ATTENDANT KELVIN, HISTOIRE DE JUGER LE NIVEAU

C'EST PAS POSSIBLE, IL ARRÊTE PAS DE CAMPER CELUI-LÀ !

ALLLLLELEELLEEZZ

C'EST QUOI CES CRIS ?

OUILLA, C'EST POUR NICO TOUT ÇA ?

Y'CUSEZ

PARDON

TU TE FAIS TAPER NICO ?

NAN NAN, RIEN DE GRAVE

WINS 12

BEAT BY 12 ???

STRESSE PAS, IL VA SE RELEVER EN DRAGONZ ET JE VAIS LUI METTRE UN WAKE-UP GAME DONT J'AI LE SECRET...

VIOLATING VIPER

ROMANTIC CANCEL

SBAMMMMMM

SSSRRRRINK

GUN FLAME

FALSE ROMANTIC CANCEL

ITADAKIIIIII

SORU VADOGUY
DUST LOOP COMBO
GUN FLAME FRC VERSION
DAMAGE 70%

SLASH

DAMM' IL A ANTICIPÉ MA GARDE SUR SON DRAGON REVERSAL !

C'EST QUI CE TYPE ?

...ET TOUT ÇA SANS MON PAD LES GARS

JE DOIS AVOUER TAVOIR JUGÉ TROP HÂTIVEMENT, TON SKILL EST SURPRENANT...

HEY, NE TENTE JAMAIS UN MIND GAME SUR CE PERSO À TERRE, SURTOUT S'IL A UNE BARRE DE FURY...

APRÈS RÉFLEXION, ÇA SERAIT PAS MAL QUE TU JOUES AVEC NOUS FINALEMENT

HA, VOUS VOILÀ ENFIN, JARRIVE JUSTE À TEMPS !

JE SUIS EN GRANDE FORME AUJOURD'HUI !

HEUU... EN FAIT, VU QUE LES INSCRIPTIONS ALLAIENT SE FINIR, ON A DÛ TE REMPLACER...

JE TE PRÉSENTE ROGER DE GRANDE-SYNTHE CITY

HI'

HEIIIN ?

RAHHHAAAA 3 MOIS DE TRAINING POUR RIEN !!!!!!!!!

JE SUIS MAUDIIIIIIIT

DESOLÉ, VOUS NAVEZ PAS PRÉ-INSCRIT VOTRE ÉQUIPE, C'EST COMPLET...

VOUS VOUS FOUTEZ DE MOI ? JE DOIS ABSOLUMENT FAIRE CE RANKING ALORS NE ME PRENEZ PAS LA TÊTE !

HEY LE VIEUX, NO ESCAPE OK ? COMPLET, TU CAPTES ?

OK, JE PEUX VOUS ENLEVER VOTRE LICENCE SUR UN COUP DE FIL, ALORS VOUS FERIEZ MIEUX D'APPELER VOTRE BOSS !

MONSIEUR, IL Y A UN CERTAIN HORRY QUI VEUT PARTICIPER

MAIS IL NA PAS RÉSERVÉ. VOUS VOULEZ QUE JE LE FASSE SORTIR ?

NON, OFFRE-LUI UNE PLACE D'HONNEUR DANS LA MÊME POULE QUE MOI, JE VAIS M'OCCUPER PERSONNELLEMENT DE SON CAS

MAÎTRE HORRY ET ALEX LE VAGABOND RÉUNIS ICI... DÉCIDÉMENT, CETTE JOURNÉE SANNONCE PASSIONNANTE...

OK POUR VOUS DEUX MAIS POUR JOUER DANS CE TOURNOI, VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT ÊTRE EN TEAM DE 3...

COUCOU, JE PEUX PEUT-ÊTRE VOUS ÊTRE UTILE ???

NEXT ROUND : CLASH OF THE MILLENIUM !

noescape: FREETALK

by Asenka & Fabien

www.gamefan-mag.com

Après la lecture de ce quatrième numéro, vous vous demandez sûrement où sont passés la fameuse rubrique courrier et le bulletin d'abonnement ! Comment avons-nous pu ne pas tenir nos promesses ? C'est une honte sans commune mesure. Le rédac'chef a tout de même trouvé des excuses de sac qui le place sans doute hors de porté de tous les rédacteurs dans cette compétition :
"je peux pas faire de rubrique courrier, il arrive par mail et j'ai pas ouvert ma boite depuis 1 mois (notez que les articles que vous lisez ici sont envoyés aussi par mail...)". "L'abonnement ? Vous êtes fou ! Qui va se dévouer pour aller poster les magazines hein ?". Voilà, maintenant vous savez, plus besoin de demander ! Il ne reste plus qu'à élucider le mystère du planning fantôme des dates de sortie...

SITE DU MOIS

Boule de feu

http://bdf.tibone.com/

Affectueusement appelé Boulette par les habitués, le site vous propose des injections intraveineuses de perles du retrogaming. Humour, décontraction et Web TV décapante, prenez un Fanta, c'est la maison qui offre.

Grospixels

http://www.grospixels.com

Un site très amusant à dévorer avec pas mal de dossiers tripants comme « Megaman vs Les autres » ou encore une rétro des shoots sur Commodore 64 !!!

Soulcalibur

http://www.soulcalibur.org

Crée par des membres de www.console-league.com, soulcalibur.org est une mine d'or pour tous les fans de Soulcalibur : guides stratégiques, frame data, vidéos, events, forums etc. Un très bon moyen de compléter votre connaissance du jeu et de rencontrer des adversaires !

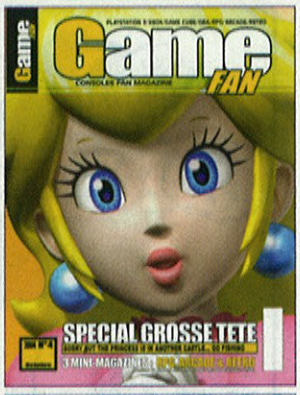
Combovideos

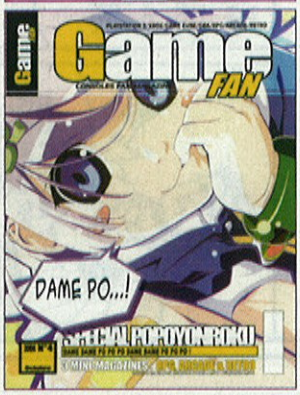
http://www.combovideos.com/

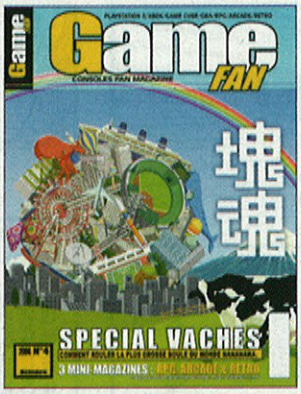
Un site assez récent mais au design très réussi si on le compare au célèbre www.gamecombos.com. Il est surtout une mine d'or de vidéos (combos/tournois) pour les jeux de combats 2D ! Indispensable pour progresser.

BEST OF THE WEB

REVE DE COUVERTURES







Vous vous doutez que la création d'un magazine est un parcours laborieux qui demande une certaine implication de la part de toute l'équipe. J'aimerai attirer votre attention sur la création de la couverture aujourd'hui. En effet, cette dernière est le résultat d'un long parcours décisionnel aux multiples facteurs. Et pourquoi pas Katamari Damacy avec l'énorme boule de Ouji ? Pourquoi pas Popotan avec ces nymphettes pré-pubères ? Ou même la tête de Peach excellente cible pour fléchettes ? Un peu de finesse, un peu de fraîcheur, un peu de jus de fruit. Sortons de la dynamique du gros tatoué qui en impose, faisons ressortir votre part de féminité non assumée à travers les couvertures des prochains GameFan. Comme Consoles+ en son temps, envoyez-nous vos fausses couvertures, on trouvera bien quelque chose à offrir aux plus méritants. Par mail à asenka@gamefan-mag.com ou pas classique courrier à l'adresse qui se trouve au début du magazine. Amusez-vous bien.

Veuillez m'enterrer avec le 5ème niveau d'Afterburner !

Cet article s'adresse aux Gamers VIEUX... Ceux qui, entre autres, subissent de plein fouet la crise ravageuse de la trentaine comme un flashback de la grande peste espagnole dans la rotule droite... NON ! GAMER VIEUX, TOUT N'EST PAS FINI ! Ton cœur ne peut oublier ! Méfie-toi des boomerangs d'adrénaline ludique qui reviennent à ton bon rappel... Ils peuvent surprendre ta vie à tout moment et donner une bonne raison à tes mains de trembler. On appelle ça la Nostalgie, cet état de béatitude où tu ris niaisement de te revoir si beau en ce miroir d'un temps frissonnant et palpitant ! Mais avais-tu réellement oublié ? Y'avait-il eu tromperie dans les bras d'une autre ? Quand dans le salon reluisant de ton petit appart' planqué - tu sais, celui que tu as thésaurisé Rue des Raisonneurs - je peux voir que sous la table basse en ébène rapporté de ton dernier voyage de noce, traumatisant, il y a... « - Chéri, tu as ENCORE laissé traîner ta super Nain-tendo !!
- Non ma puce d'amour ! C'est UNE SUPER FAMICOM !! » -
...encore la faith! Bien joué, Gamer eternel! Tu as brandi fièrement et courageusement ton idéologie intérieure. Te revoilà ! Tu vois, tu es vrai ! Et c'est cette nuance que tu lances spontanément dans la forme, comme un cri refoulé du cœur (attends-toi néanmoins à ne pas être compris de l'ignare) qui fait que tu ne seras JAMAIS vieux !

H.Falcon

NEXT MONTH
Sanwa 8way direction
GameFan #5

En attendant, retrouvez-nous sur le forum du site web www.gamefan-mag.com

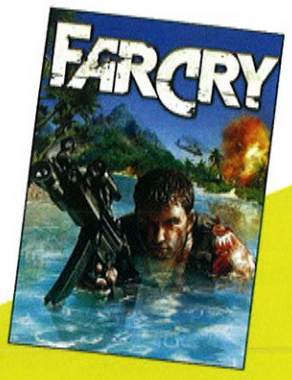
Jeuxvideo.fr

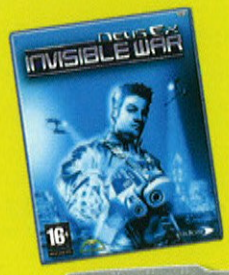
www.jeuxvideo.fr

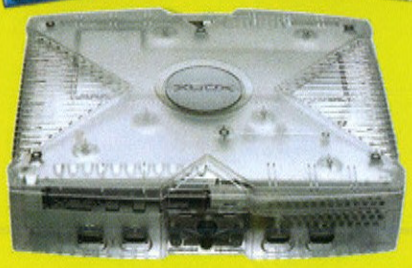
» La Nouvelle référence ?

* En surfant,
vous gagnez des "ECUS "
(monnaie virtuelle de jeuxvideo.fr)
qui vous permettent de gagner
toute l'année des consoles et
des jeux aux enchères gratuites,
et de participer au jeu de Rôle.

Photos non contractuelles







Ils attendent un gagnant* !

news - tests - sorties - astuces - downloads - demos - patches - wallpapers
jeux - concours - rpg - enchères gratuites - previews - dossiers - forum
boutique neuf et occasion - petites annonces

DIRECT DU JAPON ET DES USA

J-TYPE

JEUX VIDEO JAP & US !

LAST NEWS / OLDIES / GOODIES / ARTBOOKS / GUIDEBOOKS / SOUNDTRACK

Playstation 2 / Xbox / Game cube / Dreamcast / NEO GEO /
ARCADE : MVS/STV/JAMMA / Goodies / Guidebook / Artboo
Famicom / Super famicom / Mega drive / Game boy advan
Wonderswan / Neo geo pocket / Nec Hucard / Nec CD / Me

LOW PRICE !!!

PLAYSTATION 2 JAP :

Suikoden 4 : 72€
Naruto naruteamate hero 2: 72€
ZWEI: 72€
Gradius V : 72€
Strikers 1945 1&2 : 69€
Viewtiful JOE : 55€
Guilty Gear Izuka : 72€
Street Fighter 3 Third Strike : 55€
KOF 2003 : 72€
BIO HAZARD OUT BREAK FILE 2 : 72
KOF Maximum Impact : 72€
Winning Eleven 8 : 72€
The Nightmares of Druaga : 75€
SEGA AGES : Virtua Fighter 2 : 45€
DORORO : 72€
One Piece : Round The Land : 75€
Digital Devil Saga Avatar Tuner 75€
Michigan : 72€
...

PLAYSTATION 2 US :

Growlancer Generations : 69€
Street Fighter Anniversary Collection : 55€
STAR OCEAN 3 : 69€
Phantom Brave : 69€
Suikoden 3 : 49€
Xenosaga : 38€
Astroboy : 65€
...

GAMECUBE JAP :

Paper Mario 2 : 69€
Rockman X Command Mission : 69€
Virtua Fighter : Cyber Generations : 75€
Naruto 2 : 72€

GAMECUBE US :

Tales Of Symphonia : 69€
Megaman X Command Mission : 69€
Pikmin 2 : 69€

XBOX JAP :

SVC CHAOS : 72€
Sengoku Musou : 79€

XBOX US :

Rainbow Six 3 Black Arrow :59€
HALO 2 : 69€
Samurai Warriors :65€
HeadHunter : Redemption :59€

GAMEBOY ADVANCE JAP :

Metal Slug Advanced : 60€
GUARDIAN HEROES : 60€
Full Metal Alchemist 2 : 60€
Final Fantasy 1&2 Advance : 60€

GAMEBOY ADVANCE US :

Metal Slug Advance : 50€

LES DERNIERES NEWS !
NEOGEO !
SHOOTING GAME !
STOCK
RPG US !

LA BOUTIQUE :
TOUTES LES CONSOLES ET TOUS LES JEUX

Une boutique unique à Paris d'acceuil et de services pour les passionnés

J-TYPE 86 rue de charonne 75011 PARIS
Escalier A , 2eme Etage M: Charonne

collissimo suivi

CHRONOPOS INTERNATIONAL

VENTES PAR CORRESPOND
01 43 67 08 02 / 01 43 6
COLLISSIMO 48 Heures :
CHRONOPOST 24 Heure

ARRIVAGES ET MISE À JOUR QUOTIDIENNES !

LE WEBSITE :
WWW.JAPAN-TYPE.COM

Tous nos produits en ligne , paiemen
reservation , commande ...

LES EVENEMENTS :
UNE BOUTIQUE PAS COMME LES AUTRES ...

J-TYPE organise tous les mois un evenement :
ranking battle , fight club , soirée speciale ...
Planning des events sur :www.japan-type.com

LES MEILLEURS JO
ONT CHOISIT J-TYP

J-TYPE , 86 RUE DE CHARONNE 75011 PARIS M: CHARO
BOUTIQUE / VENTE PAR CORRESPONDANCE / WEBSITE
TEL: 01 43 67 66 01 / 01 43 67 08 02 WWW.JAPAN-TYPE.C

Du lundi au samedi de 10h30 à 19h00 NON-STOP
REVENDEURS CONTACTEZ NOU
(siteweb dédié aux professionels)

Game FAN Le magazine en exclu et tous les nume
sont DISPO !!!